

Dertinger, Andreas
Die Figur des Zombie – Filmgeschichtliche Bezüge zum Phänomen der Behinderung am
Beispiel von White Zombie
<http://opus.bsz-bw.de/hsrt/>

**ERSTE STAATSPRÜFUNG
FÜR DAS LEHRAMT AN SONDERSCHULEN
01.08.2013**

**AN DER
FAKULTÄT FÜR SONDERPÄDAGOGIK
DER PÄDAGOGISCHEN HOCHSCHULE LUDWIGSBURG
IN VERBINDUNG MIT DER UNIVERSITÄT TÜBINGEN
MIT SITZ IN REUTLINGEN**

WISSENSCHAFTLICHE HAUSARBEIT

THEMA:

**Die Figur des Zombie – Filmgeschichtliche Bezüge zum
Phänomen der Behinderung am Beispiel von White Zombie**

REFERENT: Prof. Dr. Kastl

KOREFERENT: Dr. Kleinbach

Name: Dertinger, Andreas

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	1
2. Das Phänomen der Behinderung.....	3
2.1 Definitionsversuche Behinderung.....	3
2.2 Behinderung in der filmischen Realität.....	6
3. Gesellschaftlicher Umgang mit Behinderung.....	8
3.1 Freakshow.....	8
3.2 Der Freak im Spielfilm.....	10
3.3 Eugenik.....	12
3.4 Der Mensch mit Behinderung im Spielfilm.....	14
4. Die Figur des Zombie.....	16
4.1 Der Zombie als lebender Toter.....	16
4.2 Die Darstellung des Zombies im Film.....	19
5. Psychologische Mechanismen des Horrorfilms.....	21
5.1 Das Unheimliche.....	21
5.2 Filmische Monster.....	24
6. White Zombie.....	26
7. Aufbau der Untersuchung.....	29
7.1 Forschungsdesign.....	29
7.2 Fallbestimmung.....	31
7.3 Medium Film.....	33
8. Filmische Struktur von White Zombie.....	36
8.1 Handlung des Films.....	36
8.2 Sequenzgrafik White Zombie.....	37
9. Subsequenz 1.3.....	39
9.1 Einstellungsgrafik Subsequenz 1.3.....	39
9.2 Where is the house of monsieur Beaumont?.....	40
9.3 Interaktion zwischen dem Kutscher und dem Fremden.....	42

9.4 Auftritt Zombies.....	45
9.5 Interaktion zwischen Gut und Böse.....	48
9.6 Die Integration der Zombies in den Film.....	50
9.7 Flucht.....	53
9.8 Zombies.....	54
10. Subsequenz 4.3.....	57
10.1 Einstellungsgrafik Subsequenz 4.3.....	57
10.2 Inszenierung der Zombies in der Subsequenz 4.3.....	59
10.3 Charakterisierung der Zombies.....	62
10.3.1 Einstellungsprotokoll Freaks.....	64
10.3.2 Freaks.....	65
10.3.3 Zombies, Freaks und Freakshow.....	69
10.4 Vorstellung der Zombies.....	72
11 Merkmale der Zombies.....	75
11.1 Chauvin.....	75
11.2 Von Gelder.....	78
11.3 Hypothesen zur Darstellung der Zombiemerkmale.....	82
11.4 Ledot.....	84
11.5 Marquis.....	85
11.6 Richard und Scarpia.....	88
11.7 Fortbewegung und Körperhaltung.....	90
12. Die Figur des Zombie.....	97
12.1 Darstellung des Zombies.....	97
12.2 Merkmale des Zombies.....	98
12.2.1 Individuelle geschichtliche Zombiemerkmale.....	98
12.2.2 Kollektive Zombiemerkmale.....	101
12.2.3 Individuelle Zombiemerkmale ohne geschichtlichen Kontext.....	104
12.3 Zombies und Freaks.....	106
12.4 Die Frage nach der Menschlichkeit.....	108
12.4.1 Einstellungsprotokoll Subsequenz 6.4.....	111
12.4.2 Verwandlung Beaumont.....	112
12.4.3 Transmutation.....	117
12.4.4 Zombie und Mensch.....	118
13 Abschließende Bemerkungen.....	121

Quellen.....	125
Literaturverzeichnis:.....	125
Internet.....	128
Filmverzeichnis	128
 Abbildungsverzeichnis:.....	 130
 Abkürzungsverzeichnis.....	 132

Anlageverzeichnis

Anlage I.....	Sequenzprotokoll White Zombie
Anlage II.....	Sequenzgrafik White Zombie
Anlage III.....	Einstellungsprotokoll Subsequenz 1.3
Anlage IV.....	Einstellungsgrafik Subsequenz 1.3
Anlage V.....	Einstellungsgrafik Subsequenz 4.3
Anlage VI.....	Einstellungsprotokoll Freaks
Anlage VII.....	Einstellungsprotokoll Subsequenz 6.4

„Wenn in der Hölle kein Platz mehr ist,
kommen die Toten auf die Erde.“¹

1. Einleitung

Wie sieht wohl die Hölle aus, wenn die Zombies aus *Dawn of the Dead*, die Wesen sind, die von dort zurückkehren?

Vielleicht wie eine Einrichtung für Menschen mit einer Behinderung. Vielleicht ohne die selbstlosen, sich immer für ihre Mitmenschen aufopfernden Mitarbeiter, die ihre kognitiv förderbedürftigen Betreuten davon abhalten ziellos umherzuirren, gegen eine Wand zu laufen oder einfach über ihre eigenen Füße zu stolpern. Ein Ort, an dem sich die makellosen menschlichen Körper transformieren in gebrechliche, unförmige und verwachsene Gebilde. In Körper, die nicht mehr in der Lage sind, einfachste alltägliche Handlungen mit ihrer nun unkontrollierbaren, schwerfälligen Motorik auszuführen. In Körper, die weder zum Hören noch zum Sprechen in der Lage sind und denen unterschiedlichste Gliedmaßen fehlen.

Und der Himmel? Besteht der Unterschied darin, dass hier genug Betreuer zur Verfügung stehen? Könnte die auf Erden ersehnte Eins-zu-eins-Betreuung dort umgesetzt werden? Vielleicht weil so wenigen Menschen der Zugang dorthin gewährt wird?

Aber diese Überlegung geht vermutlich ein Stück zu weit. Im Himmel wird es doch sicher keine Menschen mit einer Behinderung geben. Auch die Bibel ist davon überzeugt:

„Alsdann werden der Blinden Augen aufgetan werden, und der Tauben Ohren werden geöffnet werden; alsdann werden die Lahmen springen wie ein Hirsch, und der Stummen Zunge wird Lob sagen.“²

Es ist eine allgegenwärtige Sichtweise, dass körperliche Abweichungen als Zeichen für eine schlechte Seele oder Psyche, für einen anormalen Charakter betrachtet werden. Oder aber auf der anderen Seite, dass schlechte Charaktereigenschaften sich in körperlichen Beeinträchtigungen niederschlagen. Wenn diese einfache Gleichung nicht aufgeht muss schon etwas geheimnisvolles im Spiel sein, wie bei Dorian Gray, der trotz seines unmoralischen Lebensstils einen makellosen Körper behält.³

Klaus E. Müller hat in seinem Buch *Der Krüppel* diese Tendenz zur Verknüpfung zwischen Psyche und Physis an Beispielen aus unterschiedlichsten Kulturen beschrieben.⁴ Welche Personen genau der Ungestalt zuzuordnen sind, variiert natürlich hinsichtlich der jeweiligen Kultur und deren Vorstellung von Normalität. Aber im Allgemeinen haben es Menschen mit einer Behinderung in dieser Hinsicht nicht leicht; meist sind sie eben nicht die Norm.

1 Dawn of the Dead (1978), 106 Min.

2 Die Bibel (1938). Lutherübersetzung. Stuttgart: Privilegierte Württembergische Bibelanstalt. Jesaja 35,5-6.

3 Vgl. Wilde, Oscar. (2012). *Das Bildnis des Dorian Gray*. Köln: Anaconda.

4 Vgl. Müller, Klaus .E. (1996). *Der Krüppel: Ethnologia passionis humanae*. München: C.H.Beck.

Diese, auch in irgendeiner Weise mit Angst behaftete, Haltung gegenüber Normabweichungen zeigt sich bis in die heutige Zeit unter anderem im Horrorfilmgenre. Die anfänglichen Überlegungen sollten dies veranschaulichen. Viele Monster, Dämonen, Mutanten, Halbwesen, Geister, Vampire und viele der anderen Vertreter des Bösen scheinen sich durch körperliche Devianz auszuzeichnen.

Allerdings ist dieser Umstand nicht ganz so einfach wie die anfängliche Beschreibung vermuten lässt. Menschen mit einer Behinderung stellen keine filmischen Monster dar. Dies ist eine eindeutige Tatsache und wäre dies anders, würden wir uns sicher in einer erschreckenden gesellschaftlichen Situation befinden.

Mit der Frage, ob und wenn ja, in welchem Verhältnis nun aber das Phänomen der Behinderung und die Darstellung von Monstern im Horrorfilm steht, beschäftigt sich diese Arbeit. Um eine sinnvolle und nachvollziehbare Analyse leisten zu können, kann diese sich hierfür nicht mit der ganzen Bandbreite des Horrorfilmgenres auseinandersetzen. Für die Betrachtung wurde der Film *White Zombie* (1932) ausgewählt. Dieser hat für die Unterkategorie des Horrorfilms, den Zombiefilm, eine besondere Bedeutung und kann als Wegbereiter dessen betrachtet werden. In diesem Sinne setzt sich die Arbeit mit dem Zusammenhang zwischen dem Phänomen der Behinderung und der Inszenierung der Figur des Zombies auseinander.

Die Arbeit ist in zwei große Teile unterteilt. Im ersten Teil werden als relevant erachtete theoretische Hintergrundinformationen aufgearbeitet, der zweite Teil beinhaltet in erster Linie die Filmanalyse.

Begonnen wird im ersten Teil mit einer genaueren Betrachtung des Phänomens der Behinderung. Diese enthält mögliche Definitionsansätze und Überlegungen dazu wie diese Ansätze sinnvoll mit der nachfolgenden Filmanalyse verknüpft werden können. Anschließend wird ein kurzer Einblick in den gesellschaftlichen Umgang mit dem Phänomen der Behinderung zu Beginn des 20. Jahrhunderts geliefert. Dies ist relevant, um einen ungefähren Einblick in die Haltung des Rezipienten, der im Jahr 1932 den Film konsumierte, zu erhalten und um den Film in der Filmanalyse im Kontext der gesellschaftlichen Phänomene, die im Bezug zur Behinderung standen, zu betrachten.

In den darauffolgenden Kapiteln wird der Blickwinkel verändert und das Augenmerk wird auf die Konstruktion der Figur des Zombies geworfen. Dadurch werden Elemente herausgearbeitet, die einen Einfluss auf dessen filmische Darstellung hatten. Ergänzt wird diese Betrachtung durch Überlegungen zu psychologischen Mechanismen, die der Horrorfilm verwendet, um beim Zuschauer entsprechende Gefühle auszulösen.

Anschließend erfolgt die Betrachtung der Entstehung und Rezeption von *White Zombie*. Dies ist notwendig, um die gesellschaftliche Wahrnehmung dieses Films und somit dessen damalige Bedeutung herauszuarbeiten.⁵

5 Vgl. Korte, Helmut (2010). *Einführung in die systematische Filmanalyse* (4. neu bearbeitete und erweiterte Aufl.)

Abgeschlossen wird der erste Teil mit den Überlegungen zum methodischen Vorgehen bei der Filmanalyse.

Der zweite Teil wird mit einer kurzen inhaltlichen Zusammenfassung des Films begonnen und geht dann über in die Analyse. Das Vorgehen orientiert sich hierbei an der Objektiven Hermeneutik. Es werden nacheinander einzelne Sequenzen analysiert, um die Art und Weise der Inszenierung des Zombies herauszuarbeiten. Diese Inszenierung wird dann zunehmend in Zusammenhang mit dem Phänomen der Behinderung untersucht. Hierbei löst sich die Analyse im weiteren Verlauf auch Stück für Stück von der detaillierten Betrachtung einzelner Szenen und geht dazu über, die allgemeine Inszenierung des Zombies über den ganzen Film hinweg zu betrachten.

2. Das Phänomen der Behinderung

2.1 Definitionsversuche Behinderung

Damit die filmische Inszenierung der Zombiefigur in einen Bezug zu dem Phänomen der Behinderung gesetzt werden kann, muss zunächst einmal der Begriff der Behinderung näher betrachtet werden. Eine eindeutige Definition von Behinderung wird in diesem Zusammenhang nicht möglich sein. Über dieses Thema kann vermutlich eine eigenständige Arbeit geschrieben werden und auch dann könnte das Ergebnis aller Wahrscheinlichkeit nach noch nicht mit allgemeiner Akzeptanz rechnen.

Der Begriff der Behinderung ist komplex und unterliegt einer Vielzahl von Wechselwirkungen und gesellschaftlichen Einflüssen. Ein in der Sonderpädagogik recht bekanntes System zum Versuch der Erfassung von Gesundheit und Behinderung, ebenso wie der Integration der unterschiedlichen Bereiche, die mit diesen Phänomenen in Wechselwirkung stehen, liefert die ICF.

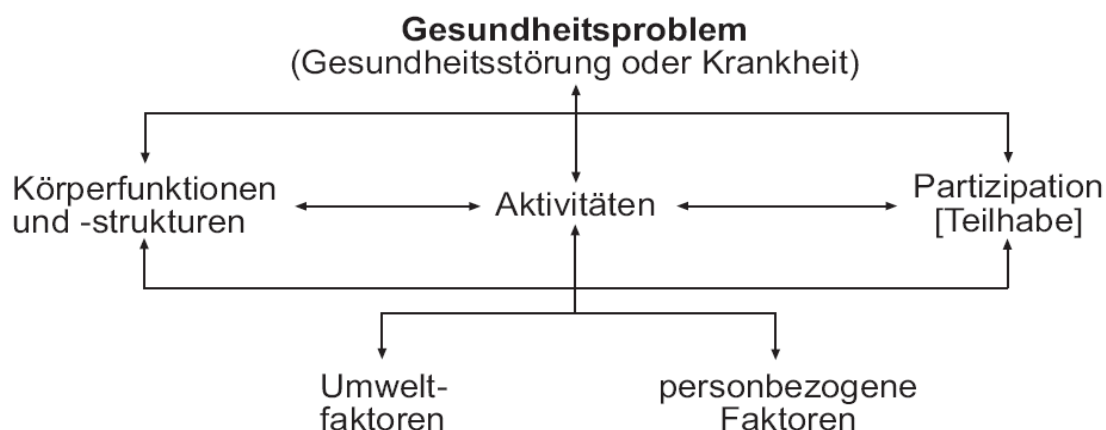


Abbildung 1 Modell von Gesundheit und Behinderung ICF (DIMDI 2005 S.22)

Die ICF weist darauf hin, dass mit diesem Modell nicht der konkrete „Prozess“ der Behinderung wiedergegeben sei, sondern dass dieses eine Möglichkeit der Beschreibung dieses „Prozesses“ liefere.⁶

Durch das Modell wird deutlich, dass Behinderung mit vielen anderen Bereichen in Beziehung steht und dadurch auch die Problematik, die sich bei der Frage nach dem Charakter der Behinderung bildet. Eine solche Frage kann, wie im Alltag häufig angenommen, nicht ohne weiteres beantwortet werden.

Behinderung ist nicht allein in einer Gesundheitsstörung zu sehen. Auf der anderen Seite aber auch nicht allein in einer Einschränkung der Partizipation oder ähnlichem vorzufinden; sondern die ICF weist darauf hin, dass die oben dargestellten Bereiche alle in einer komplexen Wechselwirkung zueinander stehen.

Des Weiteren stellt die ICF Kriterien zur Verfügung, die die Situation eines Menschen in den einzelnen Bereichen genauer bestimmen sollen.⁷ Auf Basis dieser Kriterien lasse sich, so der Gedanke der ICF, Gesundheit und Behinderung näher beschreiben. Wie adäquat diese Kriterien im Einzelnen sind und ob dadurch eine realitätsnahe Beschreibung von Behinderung möglich ist, wird hier nicht näher behandelt. Auch auf Details der ICF und deren Vor- und Nachteile kann nicht eingegangen werden.

Dass eine solch komplexe Darstellung des Phänomens Behinderung, deren Komplexität ja dadurch zustande kommt, dass sie versucht der komplexen Realität zu entsprechen, für die Analyse eines Spielfilms, in dem gar nicht versucht wird Behinderung realitätsnah wiederzugeben, ungeeignet ist, ist selbstverständlich. In der filmischen Realität spielt es ja keine Rolle in welcher Form der Zombie Partizipationsmöglichkeiten in seiner Umgebung erhält, in welche Aktivitäten er eingebunden ist und ob es entsprechende Faktoren in der Umwelt gibt, die ihn hierbei unterstützen. Niemand wird sich für die Frage interessieren, ob einem Zombie ein barrierefreier Zugang in die öffentliche Bibliothek ermöglicht werden soll, damit er am kulturellen Leben teilhaben kann.⁸

Ziel der Vorstellung dieses Modells war es, auf die Vielschichtigkeit des Begriffs Behinderung hinzuweisen und zu zeigen, dass es nicht ohne weiteres möglich ist Darstellungen von Behinderung in einem Spielfilm zu untersuchen, wenn diese Darstellungen gar nicht explizit eine Behinderung ausweisen sollen. Bei Filmen, die explizit eine Behinderung zeigen sollen, ist diese Problematik gemildert, da nicht erst gefragt werden muss, ob es sich hierbei um eine Behinderung handelt.⁹

6 Deutsches Institut für Medizinische Dokumentation und Information (DIMDI) (Hrsg.). (2005). *Internationale Klassifikation der Funktionsfähigkeit, Behinderung und Gesundheit – ICF*. Genf: WHO, S.23.

7 Vgl. DIMDI (2005), S.33-142.

8 Falls doch sei hier auf den Film *Fido – Gute Tote sind schwer zu finden* hingewiesen. Dort dreht es sich zwar auch nicht um Barrierefreiheit für Zombies aber der Zuschauer kann sich näher mit der Würde und den Rechten von Zombies befassen.

9 Natürlich kann bei entsprechenden Film durchaus gefragt werden, ob die Behinderung realistisch dargestellt wurde oder ähnliches. aber die Tatsache, dass es sich in diesen Filmen um eine Behinderung handeln soll ist offensichtlich.

Die Analyse eines solchen Films widerspricht aber der Intention dieser Arbeit, da untersucht werden soll, ob Merkmale von Behinderung außerhalb des konkreten Kontextes der Behinderung verwendet werden um bestimmte Zwecke zu verfolgen.

Um diese Problematik noch zu verdeutlichen, soll ein weiterer Definitionsversuch von Behinderung vorgestellt werden, der weniger auf die einzelnen für die Manifestation einer Behinderung relevanten Bereiche eingeht, sondern eher die relationale Wirklichkeit von Behinderung hervorhebt.¹⁰

Kastl schreibt, der Begriff Behinderung

„bezeichnet eine

³⁵₁₇ nicht terminierbare

³⁵₁₇ negativ bewertete

³⁵₁₇ körpergebundene

Abweichung von

³⁵₁₇ situativ

³⁵₁₇ sachlich

³⁵₁₇ sozial generalisierten

Wahrnehmungs- und Verhaltensanforderungen,

die das Ergebnis eines schädigenden (pathologischen) Prozesses bzw. schädigender Einwirkung auf das Individuum und dessen/deren Interaktion mit sozialen und außersozialen Lebensbedingungen ist.“¹¹

In eine solche Definition ließe sich der Zombie (vorerst) ohne Probleme einordnen. Sein Zustand ist nicht terminierbar; im Allgemeinen ist das Zombiedasein auch negativ bewertet und die Abweichung (sein Zustand) ist körpergebunden, der „Zombiezustand“ entsteht nämlich nicht auf Basis einer sozialen Benachteiligung oder einer Ausgrenzung durch die Gesellschaft.¹²

Auch die Abweichung von situativ, sachlich und sozialen Wahrnehmungs- und Verhaltensanforderungen scheint geben. Wobei bei genauerer Betrachtung mit dem Bezug zu den Umwelтанforderungen erste Probleme auftreten.¹³ Aber dies soll später genauer betrachtet werden.

Als Letztes lassen sich auch, zumindest in jedem mir bekannten Zombiefilm, die pathologischen Prozesse auf das Individuum in der Interaktion mit dessen sozialen und außersozialen Lebensbedingungen, als Basis für die Wesensbildung des Zombies wiederfinden.

10 Kastl, Jörg Michael (2010). *Einführung in die Soziologie der Behinderung*. Wiesbaden: VS, S.108.

11 Ebd.

12 Zum vgl. der einzelnen Bereiche Kastl, Jörg Michael (2010), S.110f.

13 Vgl. ebd., S.111.

Nun ist natürlich eine Einordnung des Zombies in diese Definition ebenso absurd, wie die Frage nach adäquaten Partizipationsmöglichkeiten des Zombies, und sicher nicht im Sinne des Autors der Definition. Des Weiteren weist Kastl auch direkt nach der Definition auf einen gewissen Grenzbereich und Probleme bei der Einordnung hin.¹⁴

2.2 Behinderung in der filmischen Realität

Das Problem bei den Überlegungen zur Definition von Behinderung und dem Vergleich mit der Figur des Zombies ist offensichtlich. Es ist die fehlende Realität der Zombieexistenz. Die Tatsache, dass die Zombiefigur nur in der filmischen Realität existiert, lässt die vorgenommenen Überlegungen absurd erscheinen.

Dies ist auch der Punkt, der die Schwierigkeiten in der Überlegung zu den Wahrnehmungs- und Verhaltensanforderungen (nach Kastls Definition) mit sich bringt. Der Zombie existiert nicht in der gewohnten Umwelt und in seiner Umwelt werden andere Anforderungen an ihn gestellt, da er dort eine andere Position einnimmt. Es können also nicht, die für uns allgemeinen Wahrnehmungs- und Verhaltensanforderungen an einen Zombie gestellt werden, da dieser in unserer Umwelt nicht existiert.

Die Differenz zwischen Realität und Film lässt die Definitionsmöglichkeiten von Behinderung verschwimmen. Behinderung als relationale Wirklichkeit kann sich nur in einer Relation zwischen Mensch und (Um-)Welt entfalten. Ohne diese Umwelt, geht auch der Begriff der Behinderung verloren. Letztendlich trifft diese doch recht triviale Erkenntnis auch die scheinbar „realitätsgetreue“ Darstellung von Behinderung. Auch Spielfilme, die den Umstand einer Behinderung realistisch darstellen wollen, eventuell mit einem Schauspieler, der selbst eine Behinderung hat, unterliegen einer Differenz zwischen Realität und filmischer Realität. Georg Seesslen hat diesen Sachverhalt recht schön zusammengefasst:

„Das Kino ist insofern eine merkwürdige Kunst, als es die Verhältnisse von Objekten und Zeichen, von Körpern und Schatten durcheinanderbringt. Nichts ist Abbildung und Zeichen zugleich. Und Krankheiten und Behinderungen, welcher Art auch immer, können gar nichts anders sein als Metaphern.“¹⁵

Auf der anderen Seite dürfen diese beiden Realitäten aber auch nicht voneinander gelöst werden. Der Film und dessen Realität steht immer in einem Bezug zu unserer Realität. Dessen Realität wurde ja erst durch unsere hervorgebracht. In diesem Zusammenhang wirkt er auch wieder zurück

¹⁴ Vgl. Kastl, Jörg Michael (2010), S.108f.

¹⁵ Seesslen, Georg (2003) Bewegungsbild. In P. Lutz, T. Macho, G. Staupe & H. Zirden (Hrsg.), *Der [Im-]Perfekte Mensch: Metamorphosen und Normalität und Abweichung*. (S.236-251). Köln: Böhlau, S. 242.

in unsere Welt. Im Hinblick auf das Phänomen der Behinderung liefere uns der Film somit Bilder über Behinderung. Er trage dazu bei unsere Wahrnehmung von Behinderung zu prägen.¹⁶

Somit stellt sich eine schwierige Konstellation dar. Die filmische Realität nimmt einen Einfluss auf unser Menschenbild und somit auf unser Bild von Behinderung. Aber unsere Realität bietet keine entsprechenden Definitionen, um das Menschenbild in Bezug auf Behinderung im Film zu überprüfen.¹⁷

Der Gedanke liegt nahe, nun eine Art medizinische Position im Verhältnis zur Behinderung einzunehmen und nach offensichtlichen Schädigungen bei den dargestellten Zombies zu suchen. Natürlich nicht im Sinne des, viel kritisierten, *medizinischen Modells* von Behinderung, welches aufgrund der fehlenden Kategorie in der Medizin ja gar nicht aufzufinden ist und der Begriff nur im Sinne einer Kritik an bestimmten Sichtweisen auf Behinderung zu verstehen ist.¹⁸

Sondern im Sinne einer Untersuchung von körperlichen Auffälligkeiten, die zur Darstellung der Zombiefigur genutzt werden, mit einem anschließenden Vergleich zum Phänomen der Behinderung.

Zwei Probleme gehen aber auch mit einer solchen Sicht- und Vorgehensweise einher. Zum einen kann durch eine verlagerte Sichtweise die vorhandene soziale Dimension trotzdem nicht ausgeklammert werden. Scheint ein Zombie nicht in der Lage zu sein, seinen Arm zu beugen, kann dies eine körperliche Auffälligkeit sein. Aber die Frage, ob dies in der Realität dem Begriff der Behinderung zugeordnet werden kann, bleibt offen.

Kann ein Mensch auf Basis einer solchen Kleinigkeit als mit einer Behinderung versehen betrachtet werden? Wie ist es bei einem geschienten Arm, der irgendwann wieder funktionsfähig ist?

Mit diesen Fragen steht der Relationscharakter der Behinderung bereits wieder im Raum. Die Fragen verweisen auf die Beschaffenheit der Umwelt und auf die gesellschaftliche Sicht auf Behinderung.¹⁹ Das Problem liegt darin, dass die beobachteten Auffälligkeiten wieder in ein System unserer Realität eingeordnet werden müssen, um objektive Aussagen treffen zu können.

Ein weiteres Problem ist, dass es nicht möglich ist, auf Basis eines Films eine Diagnose über eine Behinderung (im Sinne der Medizin, einer Erkrankung/Schädigung) zu erstellen.

Ein Beispiel aus dem Film *Dawn of the Dead* (1978) soll dies veranschaulichen. Gegen Ende des Films verwandelt sich einer der Protagonisten, Steven, aufgrund eines oder mehrerer Zombiebisse selbst in einen Zombie. Er nimmt eine Fortbewegungsmodalität ein, die den fachlich einigermaßen versierten Zuschauer sofort an eine Hemiparese erinnert. Aber jede Cerebralparese wird, wie der Name schon sagt, durch eine Veränderung im Gehirn hervorgerufen.

16 Seesslen, Georg (2003), S. 241.

17 Natürlich sind mit diesen zwei Beispielen noch nicht alle vorhandenen Definitionen auf die Anwendung im Film überprüft worden aber die Erläuterungen sollten klargestellt haben, dass sich die besprochenen Probleme bei allen Definitionen von Behinderung herausbilden wird.

18 Vgl. Kastl, Jörg Michael (2010), S.44 – 48.

19 Auch hier offenbart sich wieder das Fehlen des Behinderungsbegriffs in der Medizin.

Für den Zuschauer ist es also unmöglich zu sagen, ob dieser Zombie eine Hemiparese aufweist oder nicht.²⁰ Es sind lediglich die Symptome, das unbewegliche Bein und der unbewegliche Arm, zu betrachten. Somit lässt sich durch die Betrachtung eines Filmes im medizinischen Sinne keine Krankheit mehr nachweisen, sondern nur Symptome, also irgendwelche körperlichen, geistigen oder anders gearteten Auffälligkeiten, bei denen sich, wie zuvor überlegt, sofort die Frage nach der Einordnung in die Kategorie der Behinderung in unserer Realität stellt (Gilt ein unbeweglicher Arm und ein unbewegliches Bein als Behinderung?).

Ein Ausweg aus diesem Dilemma besteht darin, sich von dem Begriff der Behinderung zu lösen und nach der Funktion der entsprechenden Auffälligkeiten zu fragen. Das steife Bein des Zombies dient zum Beispiel einem bestimmten Zweck. Es soll beim Zuschauer eine bestimmte Reaktion hervorrufen. Dasselbe gilt für jede andere körperliche, geistige oder sonst wie ausgeprägte Normabweichung, die in Filmen verwendet wird. Eventuell, dies ist im Weiteren zu klären, stehen diese Normabweichungen in einem Verhältnis zum Phänomen der Behinderung. Hierbei kann es sich, wie ausgiebig beschrieben, nicht um ein Eins-zu-eins-Verhältnis handeln. Aber es ist möglich, dass diese im Film dargestellten Normabweichungen auf das Phänomen der Behinderung verweisen. Der steife Arm und das steife Bein des Zombies aus *Dawn of the Dead* scheinen ja auch auf eine Hemiparese zu verweisen, sonst wäre der Gedanke daran gar nicht aufgekommen. Somit muss bei der Analyse zum einen auf die gesamte Inszenierung der Zombies im Film *White Zombie* geachtet werden, zum anderen auf alle Merkmale, die diese Kreaturen als solche, abweichend von den „normalen“ Menschen, definieren. Auf Basis dieser Erkenntnisse kann dann dazu übergegangen werden, die Darstellung der Zombies in einem Kontext mit dem Phänomen der Behinderung zu betrachten.

3. Gesellschaftlicher Umgang mit Behinderung

3.1 Freakshow

Die Freakshows sind ein interessantes, gesellschaftliches Phänomen des 19. und frühen 20. Jahrhunderts, das mit dem der Behinderung in Zusammenhang steht.

Kastl macht zu Beginn seines Überblicks über die Freakshow deutlich, dass mit dem englischen Wort „freak“ die Bedeutung einer Abweichung sowie die Beschreibung von etwas Außergewöhnlichem verbunden sei. Ebenso sei dem Wort „Freak“ auch die Bedeutung von

²⁰ Wobei es letztendlich eindeutig ist, da es sich bei dem Schauspieler um einen gewöhnlichen Menschen handelt und dieser keine Erkrankung/Schädigung in dieser Form aufweist. Hier zeigt sich wieder das Problem der filmischen Realität.

Missgeburt, Monster und Monstrosität zuzuschreiben.²¹

In Hinblick auf die aktuelle deutsche Bedeutung des Substantivs „Freak“ geht der Duden eher auf den Charakter des Abweichenden ein. Ein Freak sei ein Mensch, der sich nicht ins bürgerliche Leben einfüge oder sich in übertriebener Form einer Leidenschaft hingäbe.²²

Im 19. Jahrhundert wurden Freaks als eine *Laune der Natur* (*Lusus naturae*)²³ betrachtet. Auf dieser Basis wurde ihr Wesen als eine extreme (körperliche) Anomalie medial zur Schau gestellt.²⁴ Zur Entstehung der Freakshows nennt Stammberger als Grundlage die taxonomischen Klassifizierungssysteme, die den Versuch unternahmen, Monstrositäten als Irrtümer entwicklungsgeschichtlicher Prozesse zu klassifizieren. Diese im 18. Jahrhundert vorhandene Strömung unterlag einem Umbruch im 19. Jahrhundert, durch welchen einzelne Körperfragmente den Stellenwert als Ausgangspunkt für wissenschaftliche Aussagesysteme einnahmen. Dieser Umbruch manifestierte sich sowohl in wissenschaftlichen als auch in öffentlichen Räumen. Die Freakshow übernahm hierbei die Ausstellung des Fremden im öffentlichen Raum im Gegensatz zur Wissenschaft, die die Monstrositäten der Öffentlichkeit entzog.²⁵

Allerdings wird von ihr deutlich daraufhin gewiesen, dass es sich hierbei nicht um zwei isolierte Strömungen/Geschichten gehandelt habe, sondern dass beide in einer wechselseitigen Beziehung zueinander gestanden hätten.²⁶

Als Einbruch, der das aufkommende Ende der Freakshows markiert, wird von ihr das Ende des ersten Weltkriegs und die damit verbundenen Erfahrungen der eigenen Zerbrechlichkeit genannt.²⁷ Das Ende der Freakshow wird von Kastl in den 40er Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts aufgrund der Veränderung der gesellschaftlichen Deutungsmuster entsprechender Normabweichungen gesehen.²⁸

Die Inszenierung der Menschen in diesen Shows erfolgte durch eine Hervorhebung ihrer Abweichungen/Außergewöhnlichkeiten. Hier könne unterschieden werden zwischen einer exotischen Präsentation der Freaks und einer Präsentation der Statuserhöhung.²⁹

Diesen Präsentationsformen liegt die Faszination des Betrachters gegenüber den abweichenden Körper zu Grunde. Freakshows können nicht einfach als Repräsentationsformen dieses Körpers angesehen werden, sondern der Status der Freaks kam durch eine kulturelle (soziale) Konstruktion zustande.³⁰

21 Kastl, Jörg Michael (2010), S.212.

22 Dudenredaktion (Hrsg.) (2009). *Duden: Die deutsche Rechtschreibung* (25. Aufl.). Mannheim: Duden, S.451.

23 Ochsner, Beate (2010). *DeMONSTRation: Zur Repräsentation des Monsters und des Monströsen in Literatur, Fotografie und Film*. Heidelberg: Synchron, S.252.

24 Stammberger, Birgit (2011). *Monster und Freaks: Eine Wissensgeschichte außergewöhnlicher Körper im 19. Jahrhundert*. Bielefeld: transcript, S.22.

25 Vgl. ebd., S.15-17.

26 Ebd., S.47.

27 Ebd., S. 17.

28 Kastl, Jörg Michael (2010), S. 216.

29 Vgl. ebd., S.218-224.

30 Stammberger, Birgit (2011), S.21.

Die Freaks wurden eingefügt in eine exotische Welt; ihr Leben wurde mit einer außergewöhnlichen Geschichte versehen; mit ihnen wurden Fähigkeiten assoziiert, die als außergewöhnlich angesehen wurden und diese besonderen Eigenschaften wurden mit vermeintlich wissenschaftlichen Gutachten oder ähnlichem belegt.³¹

„Freaks wurden nicht einfach ausgestellt, sondern mit und an ihnen wurden Seltenheit, extreme Abweichungen und kulturelle Fremdheit in einem Netz mythischer Erzählungen und biologisierender Normalität wissenschaftlich und kulturell konstituiert. Indem Freaks als Metapher des Anderen funktionalisiert wurden, führten sie dem Zuschauern ihre eigene Normalität vor.“³²

Mit den Repräsentationsformen der Freaks seien immer Diskurse des Anderen verbunden.³³ Die Freaks wurden in einer Form präsentiert, die beim Betrachter die Reaktion bzw. den inneren Monolog auslösen sollten „I`m so glad that`s not me!“³⁴

Die Freaks wurden von Seiten der Gesellschaft bestaunt und die Präsentation der Freaks lud zum Staunen ein. Diese Präsentation war durchweg so inszeniert, dass der Besucher dazu angehalten wurde, seine Neugier an diesen Menschen mit entsprechenden Besonderheiten zu befriedigen. Entsprechende Anzeigetexte wurden formuliert, die Freaks wurden in eigens angefertigten Umgebungen (Dschungel, Felsen u.ä.) präsentiert, in Ketten gelegt, ihre Namen mit Titel versehen und/oder ganz geändert, beispielsweise von Julia Pastrana in „Mexican Ape Woman“.³⁵

Aber neben dieser Faszination oder gerade als Begründung für diese Faszination repräsentierten Freaks Normverletzungen, sie schockierten und ängstigten.³⁶ Dies geschah vermutlich zum Teil aufgrund des oben angesprochenen Diskurses über Normalität und Abweichung, über das Selbst und das Andere. In einer gewissen Form stellten die Freaks das Andere dar und bescheinigten dem Betrachter (scheinbare) Normalität.

3.2 Der Freak im Spielfilm

Mit den medialen Entwicklungen Anfang des 20. Jahrhunderts entstand die Möglichkeit und der Wille, körperliche Anomalien in bewegten Bildern darzustellen und zu betrachten. Beate Ochsner verwendet für Filme, die diesen Aspekt beinhalten, in Anlehnung an ein Buch von Jack Hunter, den Begriff *Freakfilm*.³⁷

31 Vgl. Kastl, Jörg Michael (2010), S.219f.

32 Stammberger, Birgit (2011), S.18.

33 Ebd., S.22.

34 Stulman Dennett, Andrea (1996), S.320 zitiert nach Stammberger, Birgit (2011), S.41.

35 Vgl. Kastl, Jörg Michael (2010), S.213 – 224 / zu Julia Pastrana: Stammberger, B. (2011), S.42.

36 Stammberger, Birgit (2011), S.46.

37 Das entsprechende Buch ist Hunter, Jack (1995). *Inside Teradome. An illustrated History of Freak Film*. London:

Diese Entwicklung verlief parallel zum zunehmenden Verschwinden der Freaks von den Bühnen der Jahrmärkte, der Zirkusse und ähnlicher Institutionen³⁸. Ebenso beinhaltet diese Entwicklung ein Zusammenführen von Jahrmarkt und Kino. Dies ist unter anderem sehr gut an dem Film *Das Cabinet des Dr. Caligari* zu sehen, der in wichtigen Szenen auf einem Jahrmarkt spielt.

Filmische Inszenierungen, die im Sinne des Begriffs *Freakfilm* durchgeführt wurden, lassen sich in Filmen wie *A Blind Bargain* (1922) und *The Hunchback of Norte Dame* (1923) finden.

Ein wichtiger Regisseur, der im Zusammenhang mit den *Freakfilmen* zu nennen ist, ist Tod Browning. Von ihm stammen unter anderem die Filme *The Unholy Three* (1925), *The Blackbird* (1926) und *The Unknown* (1927). All diese Filme enthalten die Darstellung von körperlicher Abweichung. Seine imposanteste Inszenierung in dieser Hinsicht ist aber der Film *Freaks* (1932).

Für diesen Film wurde eine Reihe von Schauspielern engagiert, die zu dieser Zeit den Status von Freaks einnahmen. Einige zu nennende „Namen“ wären hier Prince Randian, Pete Robinson, Johnny Eck, Joseph-Josephine und viele weitere.

Der Film stellt dem Betrachter zwar eine Reihe von dichotomen Kategorien zur Verfügung, wie schön und hässlich, gut und böse, Mann und Frau, verweigert dem Zuschauer aber die Möglichkeit, diese Kategorien auf den Film anzuwenden. Die filmische Realität ist verschachtelt und widersprüchlich. Die Möglichkeit einer Identifikation wird dem Zuschauer verwehrt. Stattdessen wird er medial in die gaffende Menge der Anfangsszene gedrängt.

Ebenso kann seine verstörende Wirkung in der Vermischung einer Monstrationsstrategie, die noch aus der Zeit des *Kinos der Attraktionen* stammt und der narrativen Strukturierung des Films, die sich ab 1914 zunehmend durchsetzte, gesehen werden.³⁹

Der Film fand zur damaligen Zeit keine große Resonanz.⁴⁰ Ebenso unterlag er einer Menge Zensuren und Kürzungen.⁴¹

Mit diesem Film neigte sich die Karriere von Browning ebenso wie die Zeit der *Freakfilme* dem Ende zu:

„The great period of the cinema of the bizarre dated from 1925-1932, when the popular cult of the abnormal collapsed with the most outrageous film, *Freaks*, made by the leading director of the grotesque, Tod Browning.“⁴²

Creation Books.

38 Ochsner, Beate (2010), S.264.

39 Vgl. ebd., S.283f.

40 Vgl. ebd., S.272f.

41 Everson, W. K. (1982). *Klassiker des Horrorfilms* (2. Aufl.). München: Wilhelm Goldmann, S.86.

42 Werner, Adrian (1976), S.36 zitiert nach Ochsner, Beate (2010), S.267.

3.3 Eugenik

Mit diesem Ende der *Freakfilme* kristallisierte sich immer deutlicher eine ideologische Bewegung heraus, die sich ganz gut an der in Ochsners Buch *DeMONSTRation* wiedergegebenen, nicht belegten, Aussage eines Filmkritikers, der bei der Vorführung von *Freaks* anwesend war, zeigt. Dieser soll sich gefragt haben, ob der Film nicht eher in einem Krankenhaus anstatt in einem Kino gezeigt werden solle.⁴³

Irrelevant, ob es tatsächlich zu dieser Aussage kam, spiegelt sie den Gedanken wider, sich als Mensch an einer scheinbar idealen Norm zu orientieren und alles Abweichende zu diskreditieren, indem dies als krankhaft betrachtet wird. Mit der zunehmenden gesellschaftlichen Akzeptanz und Integration von eugenischen Gedankengut, das auf einer zu simplen Übertragung von Darwins evolutionstheoretischen Überlegungen auf das menschliche Zusammenleben aufbaute, kam es zu einer kollektiven Orientierung an einem unreflektiert festgelegtem Idealmaß.⁴⁴

Dieses Gedankengut führte in Deutschland, über die Integration einer Rassenvorstellung und den Überlegungen zur Volksgesundheit, durch die rassenhygienischen Maßnahmen innerhalb der Zeit der Nationalsozialisten zu grauenhaften Auswirkungen. Aber bei der Eugenik handelte es sich auch um eine populäre, in den USA verbreite, Ideologie.

Die menschliche Existenz wurde mit einer variablen Wertzuschreibung versehen. Auf dieser Basis war nun die Frage nach dem Wert des einzelnen Lebens möglich. Welche Varianz in Bezug auf den gesellschaftlichen Idealtyp kann sich ein Mensch erlauben, ohne dass sein Leben in einen unwerten Zustand fällt?

Es entwickeln sich auf einer solchen Basis Überlegungen dazu, welchen gesellschaftlichen Wert eine einzelne Person hat. Welche Leistungen muss ein Mensch erbringen können, um sich eine Daseinsberechtigung in einer Gemeinschaft zu verdienen?

Warum soll eine Gesellschaft Menschen versorgen, die diese Leistungen ein Leben lang nicht erbringen können, wenn ihr Körper und ihr Geist bereits eine so enorme Abweichung aufweist, dass diese Menschen nicht mehr der Normvorstellung entsprechen.

Auf Basis solcher Gedanken entwickelten sich Überlegungen im Sinne einer positiven und- einer negativen Eugenik und der Euthanasie.⁴⁵

Im Bezug auf die Freakshows führte diese Haltung weg von der Position der Freaks als Objekte der Faszination und des Staunens hin zu den Freaks als minderwertige Lebewesen.⁴⁶ Natürlich war dies ein vor allem in Deutschland vorzufindender Verlauf. Sonst ließe sich sicher auch nicht erklären, warum diese Menschen, wie zum Beispiel Johnny Eck, auch noch weiterhin in Filmen auftraten und ein (natürlich auch hinterfragbares) gesellschaftliches Ansehen genossen.

43 Ochsner, Beate (2010), S.256.

44 Vgl. Merkel, Christian (2006). „*Tod den Idioten*“ - *Eugenik und Euthanasie in juristischer Rezeption vom Kaiserreich zur Hitlerzeit*. Berlin: Logos, S.30-42.

45 Vgl. ebd., S.15-19.

46 Kastl, Jörg Michael (2010), S.227.

Trotzdem war auch, wie bereits erwähnt, in den USA das eugenische Gedankengut verbreitet. Mitchell und Snyder nennen hierfür verschiedene Strömungen:

„In den USA entstand die Eugenik als hegemonische Formel aus einer Reihe viktorianischer Entwicklungen. Es waren die Ausbreitung von Verwahranstalten für „defekte“ Bürger; der Aufstieg des Neo-Darwinismus, die Verabschiedung restriktiver Einwanderungsgesetze gegen Bürger mit „abweichenden“ Körpern oder aus „minderwertigen“ Kulturen; die Auflösung der Wohltätigkeit – einer bislang üblichen Kulturpraxis, mit der ökonomische Ungleichheiten zwischen Arm und Reich ausgeglichen worden waren; die Entstehung von Industrien, welche die Arbeitsleistung als wichtigen Wertmaßstab tätiger Bürger einführte; und schließlich die erfolgreiche Professionalisierung von Medizin, Psychiatrie, Neurologie sowie des öffentlichen Gesundheitswesens in den USA.“⁴⁷

Die eugenische Diskussion stand in den USA in enger Verbindung zum Intelligenztest. Die diagnostische Anwendung dieser Tests führte dazu, dass in den USA von 1890 bis 1930 der durchschnittliche Intelligenzquotient der Bevölkerung (scheinbar) drastisch abnahm.⁴⁸

Die Intelligenzmessung ermöglichte die Diagnose Schwachsinn und eine Kategorisierung innerhalb dieser Diagnose in die Gruppen Idioten, Imbezile und Debile. Heute entsprechen diesen Kategorien ein IQ von unter 20, von 20 bis 34/35 bis 49 und von 50 bis 69.⁴⁹ Die Begriffe wurden inzwischen ersetzt durch Schwerste Intelligenzminderung, Schwere/Mittelgradige Intelligenzminderung und Leichte Intelligenzminderung.⁵⁰

Interessant ist aber, dass der gemessene IQ und die damit verbundene Diagnose des Schwachsinn für den Diagnostiker die kognitiven Grenzen überschritt. Der Schwachsinn war nicht allein mit einer kognitiven Einschränkung verbunden. Jede Form der Devianz konnte als Effekt einer kognitiven Einschränkung gesehen werden.⁵¹ Es war die Erwartungshaltung vorhanden, beim Auffinden von (scheinbaren) kognitiven Defiziten durch den Intelligenztest ebenfalls auf körperliche Auffälligkeiten zu stoßen und anders herum.⁵²

Psyche und Physis wurden mit einer engen Verbindung versehen. Auffälligkeiten im einen Bereich verwiesen immer recht deutlich auf den anderen Bereich. Gemeinsam mit einer Orientierung an

47 Mitchell, David T. & Snyder, Sharon L. (2003). Die „Subnormale“ Nation: Von der Erfindung einer Behinderten Minderheit (1890 bis 1930). In P. Lutz, T. Macho, G. Staupe & H. Zirten (Hrsg.), *Der [Im-]Perfekte Mensch: Metamorphosen und Normalität und Abweichung*. (S.62-77). Köln: Böhlau, S.64.

48 Ebd., S.63.

49 Deutsches Institut für Medizinische Dokumentation und Information (DIMDI) (Hrsg.). (2013). Internationale statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme (10. Revision) – ICD 10. Genf: WHO. Kapitel V F70-F79. Verfügbar unter: <http://www.dimdi.de/static/de/index.html> [17.07.2013].

50 Vgl.ebd., Kapitel V F70-F79.

51 Mitchell, David T. & Snyder, Sharon L. (2003), S.68.

52 Ebd.

einer Wunsch-/Normvorstellung vom idealen menschlichen Körper mit einem „reinen Geist“ fanden sich Menschen mit Abweichungen von dieser Norm in einer schwierigen Position wieder.

Bis zum Jahr 1914 hatten in den USA 40 Staaten Gesetze erlassen, die eine Heirat von Menschen mit einer kognitiven Behinderung verbot. 1922 gab es 15 Staaten mit Gesetzen zur Zwangssterilisation von Menschen mit körperlichen und/oder kognitiven Behinderungen.⁵³

3.4 Der Mensch mit Behinderung im Spielfilm

Trotz des beschriebenen Endes der *Freakfilme* positionierte sich die Filmindustrie weiterhin in einer komplexen Beziehung zur Behinderung. Die Faszination für Abweichung und Andersartigkeit blieb vorhanden. Viele der Zirkus- und Sideshowfreaks erhielten die Möglichkeit in Filmen mitzuwirken. Eine ganze Reihe an Filmen ließe sich in diesem Zusammenhang nennen. Einige wenige Beispiele sind *The Terror of Tiny Town* (1938), *The Wizard of Oz* (1939), *Tarzan the Ape Man* (1936), *Tarzan Escapes* (1936) und *Tarzan's Secret Treasure* (1941); in den letzten drei wirkte jeweils Johnny Eck mit.⁵⁴

Dass diese Beschäftigungsmöglichkeiten auch aktuell noch vorhanden sind, kann (sicher neben vielen anderen möglichen Beispielen) an dem Film *House of 1000 Corpses* (2003) gezeigt werden. In diesem spielt Matthew McGrory (1973 - 2005), ein Mensch mit deutlich überdurchschnittlicher Körpergröße, die Figur Tiny Firefly, ein kognitiv eingeschränktes und körperlich auffälliges Mitglied der wahllos mordenden Familie Firefly. Und auch die anderen Familienmitglieder präsentieren dem Zuschauer, ohne selbst eine Behinderung oder ähnliches zu haben, eine riesige Bandbreite an psychischen und physischen Auffälligkeiten und Krankheitsbildern.⁵⁵ Besonders interessant wird dies, wenn berücksichtigt wird, dass der Film gut als eine Art Tribut gegenüber dem Horrorfilmgenre angesehen werden kann. Dieser Film ist ein Sammelbecken von Verweisen und indirekten Bezügen zu anderen bedeutenden Filmen dieses Genres.

Allerdings tut sich die Filmindustrie auch schwer mit der Integration behinderter Schauspieler. Bei Rollen, die explizit einen Menschen mit Behinderung darstellen sollen, wird gerne auf Personen zurückgegriffen, die selbst nicht unter die Kategorie Behindert fallen. In erster Linie lassen sich, nach Ochsner, hierfür zwei Gründe herleiten. Zum einen sei es die soziale Frage, ob Menschen mit Behinderung als Schauobjekt in Filmen „ausgestellt“ werden dürfen. Zum anderen seien es die schauspielerischen Leistungen, die vom Darsteller erbracht werden müssen aber, abhängig von der Schwere der Behinderung, nicht unbedingt erbracht werden können.⁵⁶

53 Mitchell, David T. & Snyder, Sharon L. (2003), S.75.

54 Vgl. Ochsner, Beate (2010), S.250f.

55 Natürlich nur unter Berücksichtigung der oben beschriebenen Schwierigkeiten, die bei der Betrachtung von Behinderung und auch anderer Schädigungs- und Krankheitsbilder in der filmischen Realität auftreten.

56 Ochsner, Beate (2010), S.252.

Es zeigt sich also allgemein ein schwieriges Verhältnis zwischen Film und Behinderung. Die Darstellung von Behinderung in Filmen ist nicht auf das, im Forschungsinteresse dieser Arbeit stehende, Verhältnis von körperlicher Abweichung und auffälliger Psyche beschränkt, sondern äußert sich in unterschiedlichen Darstellungsformen. Allerdings finden sich in diesen unterschiedlichen Formen der Inszenierung häufig bestimmte Stereotypen. Enzo Gruber hat ein paar dieser Stereotypen näher betrachtet. Vor allem bei der Darstellung von Blindheit gingen diese oftmals mit einer Geschlechterperspektive einher. Unter anderem sei hier die Darstellung von blinden Frauen, als unterlegene Opfer sehr häufig, wogegen, seiner Kenntnis nach, nur auf Seiten von männlichen Darstellern die Verknüpfung zwischen Blindheit und seherischen Fähigkeiten vorkäme.⁵⁷ Ein weiteres beliebtes Stereotyp, sei das vom „besessenen Rächer“. Einer Person, die ein Erlebnis hinter sich hat, das Verletzungen mit entsprechenden Auffälligkeiten mit sich brachte und die sich im Anschluss in blinder Wut an den Verursachern rächen möchte.⁵⁸

Allerdings sollte eine bestimmte Form der Darstellung von Behinderung und die Verwendung von behinderungsspezifischen Merkmalen in meinen Augen nicht per se verurteilt werden. Sondern meiner Meinung nach kristallisiert sich eine Problematik besonders dadurch heraus, dass sich diese Darstellungsformen von der individuellen Präsentation im Film lösen und entsprechenden Kategorien zugeschrieben werden; also zum Beispiel allen Menschen mit körperlichen und motorischen Auffälligkeiten. Ich nehme an, dass diese Sichtweise auch im Sinne von Peter Radtke ist, der diesen Sachverhalt so ausdrückt:

„Ich sehe es andererseits auch wieder als Aufgabe an, dass wir nicht in der »political correctness« steckenbleiben. Wir müssen dazu kommen, dass ein behinderter böser Charakter nicht gleich als Vertreter einer ganzen Gruppe, eben »der Behinderten« gesehen wird, sondern als individueller Charakter eines spezifischen Menschen. Heute ist es ja so, dass man von vornherein ausschließen kann, dass ein Verdächtiger in einem Kriminalfall, der behindert ist, später dann auch wirklich als Mörder entlarvt wird. Die »political correctness« lässt das mittlerweile nicht mehr zu. Behinderte dürfen gar nicht mehr richtig böse sein“⁵⁹

57 Gruber, Enzo (2003) Alte Bilder, die immer noch laufen. Spielfilme greifen auf kulturelles Wissen zurück. In Stefan Heiner & Enzo Gruber (Hrsg.) *Bildstörung: Kranke und Behinderte im Spielfilm*. (S.49-53) Frankfurt am Main: Mabuse, S.50f.

58 Ebd., S.52.

59 Radtke, Peter (2003) Gespräch mit Peter Radtke: Nur zu meinen Bedingungen. In Stefan Heiner & Enzo Gruber (Hrsg.). *Bildstörung: Kranke und Behinderte im Spielfilm*. (S.111-124) Frankfurt am Main: Mabuse, S.121.

4. Die Figur des Zombie

Die folgenden Kapitel sollen dazu dienen, einen kurzen Überblick über die Verwendung der Figur des Zombies in der Filmgeschichte und dessen Anknüpfungspunkte in der früheren Menschheitsgeschichte zu erhalten. Sie sollen helfen, die gesellschaftliche Wahrnehmung des Zombies nachzuvollziehen und eventuelle Differenzen im Vergleich der aktuellen Sichtweise zu früheren Ansichten herauszuarbeiten. Somit steht im Anschluss für die Untersuchung des Films eine weitgehend zeitgemäße Sicht auf die Charakteristika des Zombies zur Verfügung.

4.1 Der Zombie als lebender Toter

Der Zombie kann als eine spezielle Form des lebenden Toten betrachtet werden. Nicht als die einzige Form, da es in Filmen, Geschichten, Sagen, Legenden und anderen medialen Darstellungsformen weitere Ausprägungen des Untoten gibt, unter anderem Vampire und Geister. Die Grenzen können fließend sein und verschwimmen bei genauerer Betrachtung schnell.

Die Vorstellung, dass es einen, in irgendeiner Weise durchlässigen, Übergang zwischen Dies- und Jenseits gibt und dass Verstorbene in der Lage sind einen Weg zurück in unsere Welt zu finden kann in der Geschichte weit zurück verfolgt werden. Erste Anzeichen dafür sind in Gräbern aus der Zeit zwischen dem Paläolithikum und dem Neolithikum zu finden. Dort gab es Funde von gefesselten Skeletten mit zerstörten Schädeln. Diese Praktiken könnten dazu gedient haben, ein Wiederkehren der Toten zu verhindern.⁶⁰

Erste eindeutiger Befunde für die Vorstellung der wiederkehrenden Toten, verbunden mit einem ähnlichen Vorgehen den Verstorbenen gegenüber, finden sich in der Merowinger Zeit (5. bis 7. Jh. n. Chr.). Es existierte ein Ritual, bei dem der Schädel des Verstorbenen durchbohrt wurde, damit dieser nicht wiederkehren konnte.⁶¹

Auch im weiteren Verlauf der Geschichte gibt es entsprechende Vorstellungen und Rituale. Die Antike, sowie die Nordische Mythologie sind durchzogen von entsprechendem Gedankengut.⁶² Gewisse Umdeutungen erfuhren diese Vorstellungen über die lebenden Toten durch das Christentum. Erreicht wurden diese Umdeutungen beispielsweise durch die Einführung des Fegefeuers, dort fanden die Wiedergänger ihren zugewiesenen Platz.⁶³

Der Begriff Zombie entstammt allerdings einer anderen religiösen Einstellung, dem Voodoo:

60 Lecouteux, Claude (1987). *Geschichte der Gespenster und Wiedergänger im Mittelalter*. Köln: Böhlau, S.27.

61 Ebd., S.28.

62 Vgl. Lecouteux, Claude (1987), S.19-26, S.122 – 146.

63 Aries, Philippe (1984) *Bilder zur Geschichte des Todes*. München: Carl Hanser. S.178

„Es handelt sich um Wesen mit menschl. Körper, die dazu verurteilt wurden, ein postmodernes Dasein als Arbeitssklaven zu fristen. Im Unterschied zu lebendigen Menschen zeichnen sie sich durch Teilnahmslosigkeit, ausdruckslosen Blick und eine schleppende, quasi mechanische Art der Bewegung aus, was ihnen etwas roboterhaftes verleiht.“⁶⁴

Es muss aber dazu gesagt werden, dass dieses Zitat aus einem Buch aus dem Jahr 1993 stammt und dadurch die Frage entsteht, inwieweit diese beschriebenen Merkmale des Zombies im Voodoo tatsächlich wiederzufinden sind oder ob sich hier bereits moderne Zombievorstellungen in die Beschreibung eingeschlichen haben.

Interessant ist aber, dass ein solches Schicksal eher Personen zu befürchten hätten, die sich Regelverstöße gegenüber der gesellschaftlichen Ordnung zu Schulden kommen lassen würden.⁶⁵ Eine ähnliche Verbindung hinsichtlich der lebenden Toten lässt sich auch bei allen indogermanischen Völkern nachweisen. Kandidaten, die sich besonders für eine Wiederkehr aus dem Jenseits eigneten, waren immer Personen, die mit etwas Ungewöhnlichem behaftet waren.⁶⁶ Beispiele für Wiedergänger sind hier Erhängte, Selbstmörder, Ertrunkene, Miss(!)- und Totgeburten und Ungetaufte.⁶⁷

Ein Bezug zur Behinderung, der an der Zombie- oder Untotenvorstellung strukturell verhaftet ist, fällt aber nicht auf. Die einzige sehr vage Verbindung ließe sich über die Tatsache herstellen, dass es die beschriebene Affinität zu geben scheint zwischen einem Leben, das in irgendeiner Form von der Norm abweicht und der Gefahr der Wiederkehr nach dem Tod. Es ist mit dieser Gefahr also eine Personengruppe besonders bedroht, die sich am Rand der Gesellschaft befindet. Eine Gruppe, die sich selbst schon eher in einer transgressiven Position befindet.⁶⁸ In diesem Bereich könnten auch Menschen mit einer Behinderung gesehen werden/worden sein.

Um nochmals auf die Frage der Zuverlässigkeit der vorangegangenen Definition des Zombies zurückzukommen, soll hier ein zeitgemäßer Zitat aus dem Jahr 1929 betrachtet werden. Es stammt aus dem Buch *The Magic Island* von William Seabrook. Der Autor schrieb das Buch nach einem über zweijährigen Aufenthalt in Haiti. Auf das Werk und dessen Bedeutung wird später nochmals genauer eingegangen.

In diesem Buch beschreibt Seabrook den Zombie:

64 Beltz, Walter (Hrsg.) (1993). *Lexikon der letzten Dinge*. Augsburg: Pattloch, S.512.

65 Ebd.

66 Lecouteux, Claude (1987), S.22.

67 Ebd., S.33.

68 Vgl. Müller, Klaus E. (1996), S.213-238.

„The Zombie, they say, is a soulless human corpse, still dead, but taken from the grave and endowed by sorcery with a mechanical semblance of life – it is a dead body which is made to walk and act and move as it were alive. People who have the power to do this to a fresh grave, dig up the body before it has had time to rot, galvanize it into movement, and then make of it a servant or slave, occasionally for the comission of some crime, more often simply as a drudge around the habitation or the farm, setting it dull heavy tasks, and beating it like a dumb beast if it slackens.“⁶⁹

Eine genaue Beschreibung des Erscheinungsbildes des Zombies wird mit diesem Zitat nicht zur Verfügung gestellt. Die Ausdrucksweise „a mechanical semblance of life“ erinnert zwar, an die bereits angesprochene mechanische Bewegung, kann aber in meinen Augen nicht eindeutig der Fortbewegungsmodalität des Zombies zugeordnet werden. Die Formulierung könnte sich auch darauf beziehen, dass der Zombie, wie ein lebender Mensch erscheint, es sich in Wahrheit aber um einen Toten handelt und dieser Tote von einem Zauberer fremdgesteuert wird, wie eine mechanische Konstruktion, ein Automat. Direkt nach dem Spiegelstrich wird auch beschrieben, dass sich der Tote wie ein lebendiger Mensch verhalten, bewegen und laufen würde.

Natürlich liegt auch beim Gedanken an Fremdsteuerung eine mechanische Bewegung der Zombies nahe. Aber der Versuch, diese Frage bei der vorhandenen Quellenlage zu klären, kommt der Frage nach Henne oder Ei nahe. Es sollte nur gezeigt werden, dass die Figur des Zombies in der gesellschaftlichen/amerikanischen Wahrnehmung nicht in der Form definiert war, wie sie es heute ist.

Etwas später in seinem Buch beschreibt Seabrook eine Begegnung mit Zombies:

„Without stooping down, I could not fully see their faces, which were expressionless over their work. [...] The eyes where the worst. It was not my imagination. They were in truth like the eyes of a dead man, not blind, but staring, unfocused, unseeing. The whole face, for that matter was bad enough. It was vacant as if there was nothing behind it. It seemed not only expressionless, but incapable of expression.“⁷⁰

Das Zitat beschreibt ein weiteres Merkmal der Zombies. Das ausdruckslose Gesicht, mit den Augen, die sehr ausgiebig als die Augen eines Toten geschildert werden.

Im weiteren Verlauf dieser Arbeit, wird gezeigt werden, welchen elementaren Einfluss Seabrooks Buch und die vorgestellten Zitate direkt oder indirekt, über die Verwendung im Film *White Zombie*, auf die Integration des Begriffs Zombie und die damit verbundene Vorstellung dieser Wesen in die amerikanische Gesellschaft hatten.

69 Seabrook, Wiliam (1929), S.93 zitiert nach Rhodes, Gary D. (2001), S.32.

70 Seabrook, Wiliam (1929), S.100 zitiert nach Rhodes, Gary, D. (2001), S.81.

4.2 Die Darstellung des Zombies im Film

Moderne Medien bedienen sich diesen beschriebenen Vorstellungen über Untote. Sie verarbeiten diese Glaubensinhalte in Film, Literatur, Theater usw.. Dabei werden die Inhalte unterschiedlich interpretiert, miteinander vermischt, es kommt neues Gedankengut hinzu, es werden Querverweise eingebaut und ähnliches. Das aufgezeigte Gedankengut unterliegt einem dauernden Fluss der Veränderung.

In der Geschichte des Horrorfilms kann dieser Fluss ganz grob mit Konturen versehen werden. Ein Knick kann mit dem Film *Night of the Living Dead* (1968) von George A. Romero eingezeichnet werden und auch die weiteren Filme *Dawn of the Dead* (1978) und *Day of the Dead* (1985) dieser Reihe waren stilbildend für das Zombiefilmgenre.⁷¹

Natürlich darf *Night of the Living Dead* nicht als unmittelbarer Wendepunkt angesehen werden. Es gab bereits entsprechende Vorzeichen in Film und Literatur.⁷² Ebenso bauen die darauffolgenden Zombiedarstellungen nicht ausschließlich auf diesem Film auf. Aber auf diese Details kann hier nicht im Einzelnen eingegangen werden.

Die Veränderung, die sich mit diesem Wandel der Zombiedarstellung einstellte, ist in erster Linie in einer größeren Eigendynamik der Zombies zu sehen. Die klassischen Horrorfilme bedienten sich eher Einflüssen aus dem Voodoo. In diesem Film werden Zombies im Allgemeinen so inszeniert, dass sie den Charakter von Sklaven besitzen. Sie sind einem Meister unterworfen, ihre Positionierung im Film, normalerweise auf der Seite des Bösen, erfolgt auf Basis von diesem Meister. Neben dieser moralischen Unterwerfung war in den klassischen Horrorfilmen dem Charakter des Zombies für gewöhnlich auch die physische Unterwerfung als Arbeitssklave inhärent.

Auf Basis der klassischen Filme wurde der Begriff Zombie zunehmend populär und verbreitete sich in Unmengen variierender Interpretationen und Inszenierungen.

Die Eigendynamik der Zombies, die sich in der Zeit von *Night of the Living Dead* entwickelte befreite diese von ihrem Sklavendasein. Zombies wurden zunehmend unabhängig, wenn auch nicht unbedingt zielgerichtet. Der einzige Grund für ihre Eigendynamik liegt im Allgemeinen in ihrem unstillbaren Hunger auf warmes, zur Not auch kaltes, menschliches Fleisch. Auch diese Eigenschaft verdanken sie dem ersten Film von Romero. Vor dem Jahr 1968 verspürte noch kein Zombie diesen Appetit auf seine (ehemaligen) Artgenossen.

Im Übrigen verwendet Romero in keinem seiner Filme den Begriff Zombie sondern bezeichnet diese durchgehend als „the living dead“. Da von der Öffentlichkeit der Begriff Zombie allerdings eindeutig als Synonym verwendet wird, erfolgt eine Zuschreibung, die diese Kreaturen als Zombies

71 Der Reihe können auch noch *Land of the Dead* (2005) und *Diary of the Dead* (2007) hinzugerechnet werden. Die Filme sind aber recht neu und hatten keinen allzu großen Einfluss mehr auf die Darstellung der Zombiefigur.

72 Erwähnen möchte ich hier den Roman von R. Matheson (1954) *I am Legend* und die Filme von Alfred Hitchcock unter anderem *The Birds* (1963).

definiert.

Neben diesen Variationen im gesellschaftlichen Bild des Zombies kann als große Konstante das Paradox angesehen werden, mit dem Romero seine Kreaturen beschreibt. Die Idee der Toten, die aus dem Jenseits, der Hölle, ihren Gräbern oder wo auch immer sie sich befunden haben zurück ins Diesseits treten wird im Allgemeinen in den Zombiefilmen beibehalten.⁷³ Dieser Umstand ist natürlich auch in gewisser Weise im Charakter des Zombies verhaftet aber Umdeutungen wären in den letzten hundert Jahren durchaus denkbar gewesen.

Auf eine Veränderung muss aber auch in dieser Hinsicht hingewiesen werden. Erst mit neueren Filmen, als wichtiger Punkt kann hier ebenfalls *Night of the Living Dead* genannt werden, wird die lange Ruhezeit der Toten berücksichtigt. Der Verwesungsprozess, den die Untoten hinter sich haben wird visualisiert. Dies geschah in den klassischen Horrorfilmen noch nicht. Die Differenz zwischen den Menschen und den ehemaligen zurückgekehrten Menschen wird dort noch nicht auf diese Weise veranschaulicht.

Im Allgemeinen sind Zombies identitätsfrei, sie zeichnen sich durch das Fehlen einer Persönlichkeit aus. Sie sind gleich, austauschbar, eine konturlose Masse, ein Kollektiv. Mit diesem, bei genauerer Betrachtung schwer zu fassenden, Umstand wird in Zombiefilmen gerne gespielt. Zombies werden zum Beispiel mit individuellen Merkmalen gekennzeichnet, die sie unverwechselbar machen. Die Frage nach dem Verbleib der Menschlichkeit wird von Romero gerne gestellt. In *Day of the Dead* wird gezeigt das Zombies zum instrumentellen Lernen fähig sind und ein leichtes Aufflackern von menschlichen Gefühlen ist wahrzunehmen, das soweit geht, dass der Vergleich zu der Menschlichkeit der „richtigen“ Menschen gezogen werden kann.

In *Land of the Dead* zeigen Zombies erste soziale Verhaltensmuster und sind in der Lage sich zu organisieren.

Die Figur des Zombies ist dazu fähig, die Frage zu stellen nach der Differenz zwischen Mensch und „Nicht-Mensch“. Der Zombie ist in der Lage, den Menschen dazu anzuhalten, nach den grundsätzlichen Merkmalen des menschlichen Daseins zu suchen. Wo sind die Grenzen zwischen dem kultivierten Menschen und dem von seinen primitiven Bedürfnissen (Nahrung, Fleisch) getriebenen Zombie?

Diese primitiven Bedürfnisse nehmen sogar weitreichende Dimensionen ein. So ist eine vergleichende Interpretation zwischen den Zombies aus *Dawn of the Dead* und einer zunehmend Konsum geleiteten Gesellschaft ohne weiteres möglich beziehungsweise sogar recht offensichtlich.⁷⁴

Über die Filmgeschichte hinweg werden Zombies im Allgemeinen als schwerfällige, langsame und

73 Als Ausnahmen von diesem Prinzip können als Beispiel die Filme **[•REC]** (2007) und *Salvage* (2009) gesehen werden. Dort wird nicht ganz eindeutig ob es sich bei den Veränderungen der Personen um Krankheiten, Besessenheit oder ähnliches handelt. Auch kann in diesem Zusammenhang die Frage gestellt werden, ob es sich bei den Kreaturen dann noch um Zombies handelt.

74 Vgl. Faulstich, Werner (2000). Der Spielfilm als Traum. Interpretationsbeispiel: George A. Romeros „Zombie“. In ders.. *Medienkulturen* (S.57-72). München: Fink.

irgendwie dumme⁷⁵ Kreaturen dargestellt; wie beschrieben, in den klassischen Filmen eher als fremdgesteuert, in den neueren eher als einfach hirnlos. Dieser Umstand hat dazu geführt, dass unzählige komische Darstellungsweisen des Zombieverhaltens entstanden, selbst in eher ernsthaften Filmen, wie *Dawn of the Dead*.

Der im Interesse der Untersuchung stehende Film *White Zombie* ist der erste Film, der explizit mit Zombies arbeitet. Der einzige vorangegangene Film, der einer vergleichbaren Thematik zugeordnet werden kann, ist *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920). In diesem expressionistischen Stummfilm führt Dr. Caligari den Somnambulen Cesare auf dem Jahrmarkt vor. Dieser untersteht dem Willen des Doktors. Cesare schläft in einer Kiste und kann durch Dr. Caligari „erweckt“ werden, wobei er sich nach dieser Erweckung in einem somnambulen Zustand befindet und auf Anweisung seines Meisters Morde begeht. Der Film kann gut als eine Auseinandersetzung mit dem Trauma gedeutet werden, mit dem die deutsche Nachkriegsgesellschaft durch den Krieg konfrontiert wurde.⁷⁶

Da der Film *White Zombie* somit den ersten Zombiefilm darstellt, der explizit mit dieser Thematik arbeitet, wurde dieser Film natürlich nicht von den aufgeführten Merkmalen anderer Filme geprägt. Dagegen kann er zur Definition dieser Merkmale beigetragen haben.

5. Psychologische Mechanismen des Horrorfilms

5.1 Das Unheimliche

Auch wenn die Funktion des Zombies in *White Zombie* noch zu prüfen sein wird, liegt auf Basis der moderneren Filme die Annahme nahe, dass zumindest ein großer Bereich seiner Funktion dadurch bestimmt sein wird, beim Betrachter das Gefühl des Unheimlichen auszulösen. Der Begriff des Unheimlichen bezieht sich hier auf die theoretische Bestimmung von Freud. In diesem Zusammenhang wird der Begriff auch anschließend weiter erörtert.

Auf das Gefühl des Unheimlichen verweist ebenso die Kategorisierung des Films zum Horrorgenre, welches sich in erster Linie durch die Aufgabe definiert, den Betrachter in diesen Gefühlszustand zu versetzen.⁷⁷

Aufgrund dieser Umstände ist es wichtig, einen Blick auf die psychologischen Mechanismen zu

75 Siehe auch *Document of the Dead* (1985) 55:05 Min., dort stellt Romero fest, dass Zombies immer noch dumm sind.

76 Vgl. Kaes, Anton (2003). Shellschock – Krieg und Trauma im expressionistischen Film. Der (Im-) perfekte Mensch. In P. Lutz, T. Macho, G. Staupe & H. Zirden (Hrsg.). *Der [Im-]Perfekte Mensch: Metamorphosen und Normalität und Abweichung*. (S.128-141). Köln: Böhlau.

77 Diese Aufgabe ist natürlich keine eindeutige Definition des Horrorfilms. Dies wird deutlich, wenn der Blick auf Splatterfilme geworfen wird, die durchaus dem Horrorgenre zuzurechnen sind, aber teilweise hauptsächlich durch exzessive Gewaltdarstellungen auszeichnen. Trotzdem kann die Inszenierung dieses Gefühls weiterhin als eine Hauptaufgabe des Horrorfilms gesehen werden und kann vorallem zur Zeit des klassischen Horrorfilms, mit der sich diese Arbeit beschäftigt durchaus als bestimmend angesehen werden.

werfen, derer sich die Filme zur Auslösung der gewünschten Reaktion bedienen. Die Orientierung an dem Begriff des Unheimlichen nach Freud, integriert in aktuellere Überlegungen zum Phänomen des Unheimlichen, ist hierbei natürlich nur eine mögliche theoretische Basis, die für die Arbeit als produktiv betrachtet wird. Von diesem Ansatz wird erwartet, dass er sich als hilfreich für den Erkenntnisgewinn erweist. Deshalb wurde er trotz anderer möglicher theoretischer Erklärungsansätze für die Arbeit ausgewählt.

Die Theorie des Unheimlichen schließt Erklärungsansätze, die kulturelle und geschichtliche Aspekte für die Funktion des Horrors verantwortlich machen, nicht aus, sondern ermöglicht, wie gezeigt werden wird, ihre Integration in diesen Ansatz.

Der Medienwissenschaftler Werner Faulstich zieht zur Erklärung der Faszination an Exotik, Heil und Horror, die Fremdartigkeit heran. Er betrachtet diese als eine in diesen drei Bereichen divergierende Relation.⁷⁸

Während den ersten beiden Konstellationen (Exotik und Heil) von ihm nur eine recht kurze Betrachtung zu Teil wird, erkennt er in der Funktion der Fremde im Horrorfilm komplexere Aspekte. Bei Exotik und Heil bestehe die Fremde in einer Relation der eigenen Identität entweder zu einer profanen oder sakralen Natur. Die Differenz zwischen dem Ich und den beiden Naturformen könne bei der Ersten durch eine Assimilation der profanen Natur in das Ich und bei der Zweiten durch eine Akkomodation des Ichs in der sakralen Natur aufgelöst werden.⁷⁹

Das Fremde/das Andere im Horrorfilm sei ein Konstrukt des Betrachters selbst, denn dieses Fremde könne nur auf Basis der eigenen kulturellen Sicht definiert werden. Es sei strukturell identisch mit dem Verdrängten, dem eigenen Unbewussten.⁸⁰ „Die Dramaturgie der Beziehung zwischen dem Selbst und dem Anderen besteht nicht mehr aus Assimilation oder Akkomodation, sondern ließe sich mit dem Begriff der Katharsis angemessen beschreiben.“⁸¹

Freud sah die Gründe für die Auslösung des Gefühls des Unheimlichen ebenfalls im Bereich der verdrängten Inhalte. Der Begriff des Unheimlichen weise, wie er mit einer ausführlichen Untersuchung der Wortherkunft zu zeigen versucht, auf diesen Umstand hin. Der Begriff beschreibe in diesem Sinne etwas, das einem selbst einst heimisch war aber nun nicht mehr zu den bewussten Inhalten zähle.⁸² Das Heimliche kann als sich in der Identität befindend gesehen werden, das Unheimliche kann dagegen der Alterität zugeschrieben werden.⁸³

Zwei Quellen zählen für Freud als hauptsächlich verantwortlich für die Auslösung des Unheimlichen (auch wenn er darauf hinweist, dass dadurch das Phänomen nicht zwingend vollständig geklärt sei). Der erste Auslöser sei die Reinszenierung von verdrängten infantilen

78 Faulstich, Werner (2000). Zwischen Exotik, Heil und Horror. Das Fremdartige als Dramaturgie von Kultur. In ders.. *Medienkulturen* (S.127-138). München: Fink, S.127.

79 Ebd., S.136.

80 Ebd., S. 132f.

81 Ebd., S. 132.

82 Freud, Sigmund (1970). Das Unheimliche. In ders.. *Psychologische Schriften* (Studienausgabe Band IV) (S.241-274). Frankfurt am Main: S. Fischer, S.250.

83 Ochsner, Beate (2010), S.261.

Komplexen.⁸⁴ Der zweite seien Ereignisse, die eine scheinbare Bestätigung von Vorstellungen darstellen, die von uns überwunden wurden. Durch diese Ereignisse würde in uns eine Unklarheit über den genauen Sachverhalt ausgelöst.⁸⁵ Schneider verwendet für diese Situation den Begriff „conflict of judgment“.⁸⁶ Der zweite Auslöser soll hier genauer betrachtet werden.

Eins der Beispiele, die auch Freud für diesen Zustand verwendet ist die Vorstellung, dass der Tod nicht irreversibel ist.⁸⁷ Grundsätzlich dauert die Entwicklung des in unserer Gesellschaft für richtig befundenen Todeskonzepts bei Kindern mehrere Jahre an. In einem jungen Alter sind Kinder meist der Meinung, der Tod sei reversibel und es gäbe die Möglichkeit aus dem Jenseits (welches in der Vorstellung von Kindern natürlich auch noch nicht in dieser Form definiert ist) zurückzukehren. Zu diesem Zeitpunkt haftet der Vorstellung noch nichts unheimliches an.

Im Laufe der Entwicklung werden sich die Menschen dieser Unmöglichkeit bewusst und überwinden die Vorstellung des nicht endgültigen Todes. Bestimmte Erlebnisse seien, so Freud, aber in der Lage die überwundene Vorstellung zu reaktivieren und Zweifel an der aktuellen Sichtweise aufkommen zu lassen („conflict of judgment“). Da mit einer Reaktivierung von unbewussten Inhalten immer Ängste entstünden, würde das Gefühl des Unheimlichen dabei ausgelöst.⁸⁸ Bei der Auslösung des Gefühls sei der Kontext relevant. In einer realen Situation läge bei einem entsprechenden Erlebnis die Auslösung näher als in einer fiktiven. Durch eine entsprechende Anpassung der fiktiven Welt, sei der Künstler aber in der Lage das Gefühl des Unheimlichen beim Rezipienten auszulösen.⁸⁹

Steven Schneider betont in diesem Zusammenhang, dass das Monster im Film die Verkörperung dieser überwundenen Glaubensinhalte sei.

„Horror film monsters are best understood as metaphorical embodiments of paradigmatic horror narratives, and as such, are capable of reconfirming surmounted beliefs by their very presence.“⁹⁰

Durch die Integration von Lakoffs Überlegungen zur Metapher, kommt Schneider zu dem Schluss, dass die dem Monster zugrundeliegende Natur durch die psychologischen Prozesse bestimmt sei bzw. wie angesprochen, dass das Monster deren Verkörperung darstelle; dass die jeweils aktuelle Darstellung des Monsters aber abhängig sei von den kulturellen und geschichtlichen Gegebenheiten.⁹¹ Das Monster ist also eine Metapher für eine bzw. unterschiedliche die Zeit überdauernde (Horror-)Geschichte(n), die konkrete Darstellung des Monsters ist aber abhängig von der jeweiligen Gesellschaft.

84 Freud, Sigmund (1919), S. 254.

85 Ebd., S. 270.

86 Schneider, Steven (1999). *Monsters as (Uncanny) Metaphors: Freud, Lakoff, and the Representation of Monstrosity in Cinematic Horror*. Other Voices 1 (3).

Verfügbar unter: http://www.othervoices.org/1.3/sschneider/monsters.php#Note_4 [17.07.2013]

87 Vgl. Freud, Sigmund (1919), S.264.

88 Freud, Sigmund (1919), S. 263f.

89 Ebd., S.273.

90 Schneider, Steven (1999).

91 Ebd.

5.2 Filmische Monster

Auf Basis der psychologischen Prozesse, die ihre Begründung in den überwundenen Vorstellungen der Kindheit haben, unterscheidet Schneider zwischen drei Kategorien von Monstern: „reincarnated monsters, psychic monsters, and dyadic monsters“⁹² Überschneidungen der Bereiche in der filmischen Darstellung seien möglich bzw. sogar häufig.

Reincarnated monsters sind Darstellungen, die auf der bereits beschriebenen Vorstellung einer möglichen Rückkehr der Toten beruhen, *psychic monsters* beruhen auf der animistischen Vorstellung über die Allmacht der Gedanken und *dyadic monsters* auf dem Motiv des Doppelgängers.⁹³

Mit den Überlegungen von Lakoff zur Kategorisierung von Metaphern, zeigt Schneider, dass sich auch für diese drei Kategorien, in denen die Monster unterschieden werden, weitere Unterkategorien finden lassen. Umso spezifischer diese Unterkategorien werden, desto mehr spielen geschichtlich-kulturelle Einflüsse bei der Definition der Monster eine Rolle.⁹⁴

„All horror film monsters metaphorically embody surmounted beliefs, but not all of them manage to reconfirm those beliefs by their very presence; that is why not all of them manage to fulfill their primary (that is, their horrifying) purpose.“⁹⁵

Allen Monstern des Horrorfilms sei somit die psychologische Basis zur Erzeugung des Unheimlichen beim Zuschauer inhärent. Die Auslösung des *conflicts of judgment* sei aber davon abhängig, ob die Figur des Monsters in einer geschichtlich-kulturellen Weise entsprechend inszeniert wird.⁹⁶

Auf Basis dieser Überlegungen zeigt sich, dass die grundlegende Erregung des Gefühls des Unheimlichen immer über dieselben psychologischen Motive erfolgt; dass aber die Art und Weise, wie diese Motive angesprochen werden können, immer abhängig von der aktuellen gesellschaftlichen Struktur ist.

Die Darstellung des Zombies, die auch bei Schneider ihren Platz in einer Unterkategorie der *reincarnated monsters* findet, ist somit in *White Zombie* abhängig von der gesellschaftlichen Einstellung und den herrschenden Machtverhältnissen. Die zugrundeliegende Vorstellung, derer er als Metapher dient, verweist auf alte animistische Vorstellungen der Menschheit, die sich, wie beschrieben, auch in vielen Praktiken der Vergangenheit widerspiegeln. Seine Darstellung, seine Position im Film und seine Inszenierung zeigen aber deutlich auf die im Jahr 1932 aktuellen gesellschaftlichen Vorstellungen und Einstellungen. Er ist, auf Basis dieser Überlegungen, die (oder eine mögliche) Manifestation des Unheimlichen, des Verdrängten zu dieser Zeit.

Natürlich muss hier die Tatsache berücksichtigt werden, dass auch viele individuelle Eigenschaften

92 Schneider, Steven (1999).

93 Zu den Beschreibungen der psychologischen Grundlagen dieser drei Motive vgl. Freud, S. (1919).

94 Schneider, Steven (1999).

95 Ebd.

96 Ebd.

des Rezipienten dafür bestimmend sind, ob der Zombie seine Funktion als Monster erfüllt. Es ist abhängig von der sozialen Position und dem Charakter des Zuschauers, ob bei Betrachtung des entsprechenden Films die notwendigen unbewussten Elemente getroffen werden, um bei ihm ein unheimliches Gefühl auszulösen. Der weitgehend gute Erfolg von *White Zombie* in Amerika, der später noch genauer beschrieben wird, weist aber daraufhin, dass der Film bei einer gewissen Bandbreite der Bevölkerung, im Sinne eines Horrorfilms erfolgreich war und entsprechende Gefühle beim Publikum auslöste.

Die Betrachtung des Films spiegelt also in doppelter Weise die gesellschaftliche Vorstellung des Unheimlichen wider. Zum einen ist die Wahl der Inszenierungsformen im Film auf die Hoffnung zurückzuführen, die gewünschten Gefühle beim Publikum hervorzurufen und verweist somit auf die Ansichten der Filmemacher, welche Inszenierungsmöglichkeiten in der vorhandenen gesellschaftlichen Struktur erfolgreich sein werden.

Zum anderen zeigt der weitgehende Erfolg von *White Zombie*, dass diese hierbei erfolgreich waren und die vorhandene gesellschaftliche Stimmung getroffen haben.

Auf zwei Einschränkungen der vorgestellten Theorie über das Unheimliche soll noch eingegangen werden. Die erste liegt in der Tatsache, dass die Theorie in keiner Weise auf unterschiedliche dramaturgische Mittel eingeht. Durch diese Mittel kann eine Szene unterschiedlich inszeniert werden. Sind die Mittel richtig gewählt ist zu erwarten, dass die gleiche Szene unheimlicher anmutet, als wären die Mittel falsch gewählt. Das Gefühl des Unheimlichen kann somit nicht allein an das Wiederbeleben von überwundenen Inhalten oder das Reaktivieren von infantilen Komplexen gebunden sein. In meinen Augen geht die Wahl dieser dramaturgischen Mittel über die von Freud und Schneider beschriebene Gestaltung der fiktiven Welt hinaus, die von ihnen, wie oben erwähnt, durchaus als verantwortlich für die mögliche Auslösung des Unheimlichen betrachtet wird. Denn, meiner Meinung nach, haben die dramaturgischen Mittel der Monsterdarstellung weniger etwas mit der Gestaltung dieser Welt zu tun, als mit der Art und Weise, wie das Monster inszeniert wird. Es macht zum Beispiel einen Unterschied, ob der Zuschauer von der Erscheinung überrascht wird oder ob er auf den Anblick des Monsters vorbereitet wurde.⁹⁷

Die zweite Einschränkung besteht in der Nichtbeachtung individueller Lebenserfahrungen, die einen Menschen so prägen, dass er individualspezifische Bereiche ausbildet, in denen er bei entsprechender Stimulation mit Angst reagiert. Es ist eben so, dass sich jeder Mensch vor unterschiedlichen Dingen fürchtet, bzw. diese als unheimlich wahrnimmt. Die Ansicht von Freud, dass sich auch diese Bereiche auf infantile Erlebnisse oder Komplexe zurückführen lassen, scheint, zumindest in meinen Augen, nicht mehr zeitgemäß.

97 Vielleicht ließe sich dieser Umstand auch mit einer Abgrenzung zwischen dem Gefühl des Unheimlichen und der Reaktion des Erschreckens beschreiben. Es soll aber nun nicht auf die begriffliche Abgrenzung eingegangen werden, sondern nur auf diesen als wichtig erachteten Punkt hingewiesen werden und darauf, dass die Theorie des Unheimlichen den Horrorfilm noch nicht erklärt.

Hinsichtlich der ersten Einschränkung, lässt sich bemerken, dass es ja (unter anderem) Aufgabe dieser Arbeit ist die speziellen dramaturgischen Maßnahmen bei der Inszenierung der Zombies herauszuarbeiten.

Die zweite Einschränkung stellt sich aber dem Forschungsinteresse der Arbeit nicht entgegen. Das Ziel der Untersuchung liegt ja darin, Aussagen über allgemeine historisch-kulturelle Tendenzen der Gesellschaft herausarbeiten zu können. Es ist nicht nur wahrscheinlich sondern absolut notwendig, dass individuell verschiedene Reaktionen bei der Betrachtung eines Films entstehen und dass Probleme in der Lebenswelt einzelner Personen angesprochen werden, die andere Personen nicht tangieren. Die Arbeit richtet sich aber nach einer allgemeinen Tendenz der gesellschaftlichen Wahrnehmung von körperlicher und/oder geistiger Abweichung.

Hierfür liefern die vorgestellten Überlegungen eine gute Basis, da durch sie die Möglichkeit besteht, die pragmatischen Geschichten des Horrors (oder des Unheimlichen), die sich über die Historie hinweg recht konstant halten, von den metaphorischen Darstellungsformen, die in den Medien allgegenwärtig sind aber über die Zeit hinweg variieren, zu trennen.

6. White Zombie

Für eine Filmanalyse ist es relevant, den im Fokus stehenden Film in einen historischen Kontext einzuordnen. Nur so kann geklärt werden, wie der Film in der entsprechenden Zeit wahrgenommen wurde und welche Bedeutung er für die Gesellschaft hatte.⁹⁸ Deshalb wird im Folgenden erörtert wie der Film *White Zombie* entstanden ist und von der amerikanischen Gesellschaft aufgenommen wurde. Anschließend wird auf den Kontext Bezug genommen, in dem die Integration des Zombies in den Film stattfand.

Aufgrund einer recht schwierigen Quellenlage in diesem Zusammenhang wird in diesem Kapitel in erster Linie auf das Buch *White Zombie – Anatomy of a Horrorfilm* Bezug genommen.⁹⁹ Dieses Buch enthält unter anderem eine recht ausführliche und belegte Untersuchung der Produktion und Rezeption von *White Zombie*.

White Zombie wurde als Independent Film produziert. Die Brüder Halperin übernahmen Regie (Victor) und Produktion (Edward). Das Drehbuch wurde von Garnett Weston geschrieben.¹⁰⁰

Die zur Verfügung stehenden finanziellen Mittel sind unklar, es wird aber angenommen, dass die Brüder ein Budget von 50.000 bis 65.000 Dollar, hauptsächlich von Phil Goldstone finanziert,

98 Vgl. Korte, Helmut (2010), S.19-32.

99 Es ist schwierig Literatur und Zeitzeugnisse zur Entstehung und Rezeption eines so alten Films zu finden, vor allem, wenn es sich, wie bei *White Zombie*, nicht um einen herausragenden Film handelt; erschwerend kommt hinzu, dass es sich um einen amerikanischen Film handelt, deshalb ist es zusätzlich schwieriger entsprechende Literatur innerhalb von Deutschland zu erhalten.

100 Rhodes, Gary D. (2001). *White Zombie: Anatomy of a Horror Film*. Jefferson: McFarland & Company, S. 90.

hatten.¹⁰¹ Allerdings kamen nach den Dreharbeiten über einen Vertrag, mit der Amusement Securities Corporation, für entsprechende Rechte weitere 100.000 Dollar im Budget dazu.¹⁰²

Obwohl es sich um einen Independent Film handelt, spielten einigermaßen bekannte Schauspieler mit. In erster Linie Bela Lugosi als Legendre, der vor allem durch seine Rolle als Dracula bekannt geworden ist. Viele der anderen Darsteller, Madge Bellamy, Robert Frazer, Joseph Cawthorn und John Harrow waren für die Zuschauer nicht allzu bekannt aber auf der anderen Seite auch nicht unbekannt. Die meisten von ihnen hatten ihre größeren Erfolge bereits hinter sich und erhofften sich durch den Film eine entsprechende gesellschaftliche Wahrnehmung.¹⁰³

Die Dreharbeiten wurden in nur 11 Tagen im März 1932 durchgeführt. Die Veröffentlichung erfolgte über United Artists.¹⁰⁴

Zur Rezeption des Films in den USA lassen sich zwei wichtige Punkte anführen. Der erste Punkt ist:

„White Zombie was a surprise success in many theaters and with some critics, but it was very much a failure in other areas and with other critics; there was certainly a very wide variety of responses.“¹⁰⁵

Der zweite Punkt ist, dass bei allgemeinerer, übergreifender Betrachtung der Rezeption eine grundlegende Differenz zwischen der kritischen Betrachtung und der Beliebtheit in der Bevölkerung vorhanden war. Von Seiten der Kritiker wurde der Film im Allgemein eher als wenig bedeutungsvoll angesehen. Unter anderem sei er als Horrorfilm für Idioten diskreditiert worden.¹⁰⁶

Die Kinogänger zeigten aber, neben den oben angeführten Differenzen, grundsätzlich ein großes Interesse an dem Film, wodurch sich der Film einer gewissen Beliebtheit erfreute. Dieser Umstand ging sogar soweit, dass die Kinos begannen damit Werbung zu machen, indem sie zum Beispiel den Zuschauer zur Beurteilung heranzogen.¹⁰⁷

Der erste Punkt lässt sich, aller Wahrscheinlichkeit nach, dadurch erklären, dass die Veröffentlichung von Filmen in den 30er Jahren nach anderen Mustern als heute erfolgte. Der Film hatte keinen über einen großen Raum verteilten, gleichzeitigen Kinostart, sondern verbreitete sich im Laufe des Jahres von einer Stadt zur nächsten. Diese Verbreitung dauerte bis in den Winter 1932. Für die Frage, ob der Film in einem Kino gezeigt wurde, war das jeweilige Kino zuständig, genauso wie für die Werbemaßnahmen, um den Film entsprechend in Szene zu setzen.¹⁰⁸

Diese Werbemaßnahmen fielen somit recht individuell aus. Dies äußerte sich in der Verwendung von Postern, über die Ausstellung von Särgen bis hin zu einer Werbemaßnahme, in der ein LKW

101 Rhodes, Gary D. (2001), S. 90.

102 Ebd., S.111.

103 Vgl. ebd., S. 96 – 102.

104 Vgl. ebd., S.113.

105 Ebd., S.115.

106 Everson, William K. (1982), S.93.

107 Vgl. Rhodes, Gary D. (2001), S.132-135.

108 Vgl. ebd., S.138-160.

bei der Fahrt einen Sarg verliert, aus dem sich, nach Ankunft der Polizei ein (scheinbar) toter Mensch in Bewegung setzt.¹⁰⁹

Ebenfalls äußert sich die Varianz der Werbemaßnahmen in der Zuordnung des Films zu einem bestimmten Genre. Die aktuelle Einordnung von *White Zombie* zum Horrorfilmgenre, war bei der Veröffentlichung noch nicht eindeutig und unterlag gewissen Schwankungen.¹¹⁰ Die jeweiligen Institutionen, die den Film zeigten, stellten sich die Frage, welches Genre gerade bei den Zuschauern beliebt ist und priesen *White Zombie* entsprechend an. Dies reichte neben der Zuordnung zum Horror über die Bereiche von Drama, Thriller bis zu Mystery. Auf Basis einer gewissen Popularität der vorangegangenen Horrorfilme in den USA, hier sind vor allem *Dracula*, *Frankenstein*, *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* und *Murders in the Rue Morgue* zu nennen, orientierte sich die Verbreitung von *White Zombie* zunehmend am Genre des Horrorfilms.¹¹¹

Somit war die gesellschaftliche Wahrnehmung (unter anderem) abhängig von der Präsentation des Films in der Öffentlichkeit. Ebenso fiel in den Bereich der Präsentation, wie oben bei den Werbemaßnahmen schon angedeutet, die Publikation des Zombies und das Vertrautmachen der Bevölkerung mit dieser Kreatur.

Der Begriff Zombie und die heute damit verbundene Vorstellung war der amerikanischen Bevölkerung bis 1932 noch weitgehend unbekannt. In den Jahren zuvor entstand in der Bevölkerung ein größeres Interesse an Haiti und der Voodoo-Religion, welches seinen Höhepunkt in der Veröffentlichung von Seabrooks Buch *The Magic Island* im Jahr 1929 fand. Dieses Buch sollte im Vergleich zu den vorangegangenen Werken anderer Autoren ein einigermaßen authentisches Bild von Haiti liefern. Allerdings gilt grundsätzlich und auch mit dieser Veröffentlichung, dass das amerikanische Bild von Haiti durch falsche Vorstellungen und Vorurteile geprägt war. Wichtig ist, dass der Begriff Zombie bereits vor Seabrook Einzug in die amerikanische Gesellschaft hatte, aber im Allgemeinen für eine Gottheit verwendet wurde. Erst Seabrook vermittelte das Bild, gemäß der bereits zitierten Definition, des Zombies in Amerika. Und auch er widmete diesem Phänomen nur ein Kapitel in seinem Buch.¹¹²

Auch wenn dieses Buch in den USA einen gewissen Bekanntheitsgrad erreichte, ist anzunehmen, dass aufgrund der Tatsache, dass dies die einzige Veröffentlichung war, die sich unter anderem mit dem Phänomen des Zombies beschäftigte und der vergangenen Zeit bis *White Zombie*, kein allzu großer Anteil der Bevölkerung im Jahr 1932 intensiv mit dem Werk Seabrooks und dessen Zombibeschreibung vertraut war.

In der medialen Repräsentation, ließe sich, nach Rhodes, neben der literarischen Repräsentation, nur eine Veröffentlichung nennen, in der die Figur des Zombies in der Rolle des Untoten verwendet wurde. Hierbei handelt es sich um das Theaterstück *Zombie* von Kenneth Webb, welches nur

109 Rhodes, Gary D. (2001), S.140.

110 Obwohl es sich insgesamt recht deutlich um einen Horrorfilm handelt.

111 Vgl. Rhodes, Gary D. (2001), S.121 – 131.

112 Für den Absatz vgl. Rhodes, Gary D. (2001), S. 70 – 88.

einen mittelmäßigen Erfolg hatte.¹¹³

Die Annahme liegt somit nahe, dass dem amerikanischen Publikum im Jahr 1932 die Figur des Zombies nur geringfügig bekannt war. Bestärkt wird diese Annahme noch mit entsprechenden Werbemaßnahmen, die mit diesem Begriff spielten oder auch Erklärungen über das Wesen des Zombies auf den Filmplakaten lieferten.¹¹⁴

Hinsichtlich der Inszenierung der Zombies beziehen sich die Halperin Brüder stark auf das Werk von Seabrook. Die Definition der Zombies in *White Zombie*, die unter anderem von dem Kutscher gegeben wird, ähnelt stark der Beschreibung von Seabrook; die Darstellung der Zombies als Arbeitssklaven ist vergleichbar mit den Inhalten von *The Magic Island*; das in den Film integrierte haitianische Gesetze stammt aus *The Magic Island* und selbst die Darstellung von Legendre weist deutliche Parallelen zu dem Artwork des Buches auf.¹¹⁵

Der Film *White Zombie* ermöglichte also aufgrund seines guten Publikumserfolgs die Integration der Zombievorstellung in die amerikanische Gesellschaft auf einer breiteren Basis als die vorangegangenen medialen Umsetzungen. Hierbei hatte er die Möglichkeit eine stärkere Determination der Zombievorstellung beim Zuschauer zu bewirken, als dies durch Literatur und Theater möglich ist, da der Film aufgrund seiner Inszenierungsmöglichkeiten dem Zuschauer ein eindeutigeres Bild vermitteln kann.

7. Aufbau der Untersuchung

7.1 Forschungsdesign

Das Vorgehen zur Untersuchung des Films orientiert sich an der Objektiven Hermeneutik. In dem Folgenden Kapitel *Fallbestimmung* wird zuerst der Fall geklärt, also expliziert, welches Forschungsinteresse der Untersuchung zu Grunde liegt; also unter welchem Augenmerk der Film betrachtet wird.¹¹⁶ In dem anschließenden Kapitel *Medium Film* wird der Protokollstatus des speziellen Mediums Film geklärt.¹¹⁷ In diesem Zusammenhang wird darauf eingegangen, warum gerade dieses Medium als produktiv für den zu betrachtenden Fall erachtet wird und welche Erkenntnisse aus dieser Medienwahl erhofft werden.

Der Untersuchung von *White Zombie* steht eine kurze Betrachtung des Inhalts und der Filmstruktur voran. Dies dient dazu, die nachfolgenden Analysen einzelner Filmsequenzen in die Filmstruktur adäquat einordnen zu können.

113 Vgl. Rhodes, Gary D. (2001), S.83-88.

114 Vgl. ebd., S.133-160.

115 Vgl. ebd., S. 30-34.

116 Wernet, Andreas (2009). *Einführung in die Interpretationstechnik der Objektiven Hermeneutik* (3. Aufl.). Wiesbaden: VS, S.53.

117 Ebd., S.54.

Die Analyse und Interpretation des Films erfolgt auf Basis der Prinzipien der Objektiven Hermeneutik Kontextfreiheit, Wörtlichkeit, Sequenzialität, Extensivität und Sparsamkeit.¹¹⁸

Es werden einzelne Sequenzen¹¹⁹ des Films untersucht, die als relevant erachtet werden. Auf die Begründung dieser Auswahl wird in den dazugehörigen Kapiteln eingegangen. Vor der Analyse der einzelnen Sequenzen wird jeweils mit Hilfe eines Einstellungsprotokolls oder einer Einstellungsgrafik die Struktur dieser Sequenz herausgearbeitet, um eventuell auffällige filmische Inszenierungen in struktureller Hinsicht aufzeigen zu können und um die jeweilige Sequenz strukturell zu veranschaulichen.¹²⁰

Die Interpretation erfolgt im Sinne der Objektiven Hermeneutik kontextfrei. An jeweils für sinnvoll erachteten Stellen wird im Anschluss an eine Interpretation der Einbezug des Kontextes vorgenommen.¹²¹ Im Allgemeinen ist dies am Ende einer analysierten Sequenz der Fall.

Das Einhalten des Prinzips der Wörtlichkeit erfolgt mit dem Ziel latente Sinnstrukturen offenzulegen.¹²² Hierfür wird in der Arbeit, wie es im Sinne der Objektiven Hermeneutik ist, nicht jedes einzelne Wort besprochen, sondern die Stellen, die bei der Analyse auffällig wurden, werden in der Interpretation diskutiert.¹²³

Ein Problem des filmischen Mediums für die Untersuchungsform der Objektiven Hermeneutik ist, dass es sich hierbei nicht um ein Dokument in Textform handelt. Natürlich ließe sich der Inhalt und die Gestaltung des Films in Textform wiedergegeben.¹²⁴ Ganz im Sinne der Annahme, „dass sich die sinnstrukturierte Welt durch Sprache konstituiert und in Texten materialisiert.“¹²⁵

Da die Inhalte aber visuell und auditiv wiedergegeben werden, würde die Beachtung jedes visuellen Details einer Einstellung im Sinne der Extensivität eine unmögliche Aufgabe darstellen. In diesem Sinne „begrenzt“ sich die Analyse auf die auditiven Bestandteile und die visuellen Elemente, die für die Handlung relevant sind. Natürlich stellt dies eine Einschränkung des Blickfeldes dar, da im Vorhinein nicht mit Sicherheit bestimmt werden kann was relevant ist. Allerdings sind hier periphere Details gemeint, wie die Gestaltung der Grabsteine auf einem Friedhof, die keinen weiteren Bezug zur Geschichte aufweisen oder ähnliches.

Hinsichtlich dem Prinzip der Sparsamkeit wirft das filmische Medium natürlich ebenfalls Probleme auf. Ein Film zeichnet sich ja häufig gerade dadurch aus, dass in ihm soziale Regelverletzungen gehäuft stattfinden. Würde ein Spielfilm die alltägliche Interaktion wiedergegeben, würde er wohl

118 Wernet, Andreas (2009), S.21.

119 Der Begriff der Sequenz kann hier etwas missverständlich werden, da im Sinne von Korte, wie später noch beschrieben wird, der Film in Sequenzen und Subsequenzen unterteilt wurde. Meist handelt es sich bei den untersuchten Sequenzen um Subsequenzen oder Teile einer Subsequenz. Der Begriff Sequenz an dieser Stelle soll nur verdeutlichen das der Film in einzelne Teile untergliedert wird und bezieht sich nicht auf die Sequenzgrafik und deren Einteilung.

120 Vgl. Korte, Helmut (2010), S.52-73.

121 Wernet, Andreas (2009), S.22.

122 Ebd., S.25f.

123 Ebd., S.51f.

124 Dies wird in der Arbeit ja auch gemacht.

125 Wernet Andreas (2009), S.11.

kaum als angenehmer Zeitvertreib betrachtet werden. Doch hier könnte sogar ein Vorteil der objektiv hermeneutischen Herangehensweise liegen, da dadurch die im Film vermutlich gehäuft vorkommenden Regelverletzungen deutlicher zu Tage treten.

Nachdem einzelne Erkenntnisse herausgearbeitet werden konnten, wird versucht diese in das gesamte Muster des Films einzuordnen.¹²⁶

Als Datenquelle wird die DVD-Version des Films verwendet. Es handelt sich hierbei um eine nachbearbeitete Aufnahme, da der Originalfilm, wie erläutert, 1932 gedreht wurde und sich über die Jahre hinweg ein deutlicher Qualitätsverlust einstellt.¹²⁷ Der Film hat eine Gesamtlänge von 66:30 Minuten und wurde den technischen Möglichkeiten entsprechend in Schwarz-Weiß gedreht. Neben der DVD-Version findet sich auch im Internet eine frei verfügbare Version von *White Zombie*. In dieser ist das Bild aber deutlich dunkler.¹²⁸ Vermutlich wurde im Zuge der Nachbearbeitung für die DVD-Version, das Bild entsprechend stärker beleuchtet. Dies ist auch der Grund warum für die Arbeit die DVD-Version verwendet wird. Alle Standbilder, die in der Analyse verwendet werden, werden aus dieser Version entnommen und so eingefügt, dass sich das Seitenverhältnis nicht verändert.

Der auditive Teil des Films wird nicht transkribiert, sondern es wird ein Transkript, das im Internet zur Verfügung steht, verwendet.¹²⁹ Für die Spalten Ton bzw. Dialog in den Einstellungsprotokollen und -grafiken werden somit die Inhalte aus dem Transkript genutzt.

In einem Abschnitt der Analyse wird ein Vergleich mit dem Film *Freaks* durchgeführt. Hierfür wird, die im Internet frei verfügbare Version des Films und ebenfalls ein online verfügbares Transkript verwendet.¹³⁰

7.2 Fallbestimmung

Nach Seesslen sei der menschliche Körper in Filmen einem Spannungsfeld zwischen Schönheit und Groteske unterworfen. Dieses Spannungsfeld könne entsprechend der filmischen Inszenierung mit moralischen Kategorien zwischen Gut und Böse bewertet werden. Mit diesen zwei Dimensionen ergäbe sich eine Matrix, die nahezu jeden Spielfilm beschreiben könne.¹³¹

Auf der Seite des Schönen lasse sich somit die gute und böse Schönheit finden. Auf Seiten des Grotesken dagegen, das gute und böse Groteske, ebenso als Zwischenform, als Halbwesen, das

126 Flick, Uwe (2011). *Qualitative Sozialforschung: Eine Einführung* (4. vollständig überarbeitete und erweiterte Aufl.). Hamburg: Rowohlt, S.312.

127 Vgl. Rhodes, Gary D. (2001), S.200f. / Hier ist auch eine Auflistung von Stellen im Film gegeben an denen diese Nacharbeitung zu erkennen ist. Insgesamt sind dies vier Einstellungen.

128 Für den Link für die frei verfügbare Version von *White Zombie* siehe Filmverzeichnis.

129 *White Zombie* (1932) Script. Pallor Publishing.

Verfügbar unter: <http://www.pallorpublishing.com/1932%20White%20Zombie%20Script.pdf> [17.07.2013].

130 Film: siehe Filmverzeichnis

Transkript:*Freaks* (1932) Transkript. Verfügbar unter: <http://www.horrorlair.com/scripts/freaks.txt> [17.07.2013].

131 Seesslen, Georg (2003), S.239f.

semiotische Groteske.¹³²

Das gute Groteske sei aber hierbei im Allgemeinen nichts heldenhaftes oder herausragendes, sondern ein Zeichen des Opfers oder der Hingabe. Der kleine Helfer am unteren Ende der Hierarchie.¹³³

Der Gedanke zur Erklärung des bösen Grotesken liegt nahe. Der böse Mensch oder auch das böse Wesen ist gekennzeichnet durch eine sichtbare Auffälligkeit an seinem Körper. Diese Verknüpfung zwischen Körper und Geist ist eine allgemein bekannte Sichtweise, die vermutlich in irgendeiner Form im Unterbewusstsein aller Menschen vorhanden ist. Eine genaue Erklärung für diese Kopplung zwischen Körper und Persönlichkeit ist schwer.

In den Vorüberlegungen zur gesellschaftlichen Situation der 30er Jahre des 20. Jahrhunderts zeigten sich gesellschaftliche Tendenzen zum Umgang mit Menschen, die von der Norm abwichen. Dieser Umgang versah sie im Allgemeinen nicht mit der moralischen Bewertung als Böse aber sprach diesen Menschen verkürzt gesagt einen Sonderstatus zu.

Dieser Sonderstatus wurde wie beschrieben genutzt, um die Menschen im aufkommenden Medium Film zu präsentieren. Die Freaks, die auf Jahrmärkten und im Zirkus auftraten, fanden im Film ein neues Beschäftigungsfeld.¹³⁴

Ihre Darstellung im Film hatte natürlich ähnliche Ziele wie ihre Zurschaustellung in der realen Welt. Ihre Auffälligkeiten wurden entsprechend in Szene gesetzt, um beim Zuschauer Staunen auszulösen. Ihre filmischen Darstellungen vor dem Zweiten Weltkrieg waren in erster Linie im Sinne der *lusus naturae* gestaltet.¹³⁵

Bei den Zombies, als Repräsentanten von Filmmonstern in *White Zombie*, lässt sich dieser Umstand nicht ohne weiteres annehmen. Natürlich ist auch hier sicher eine Komponente ihres Wesens, ihr Wesen/ihren Körper zur Schau zu stellen aber ihre körperlichen Auffälligkeiten sind im Allgemeinen nicht so dominant wie bei den Freaks. Es scheint einen Unterschied zwischen dem Freak im *Freakfilm* und dem Monster im Horrorfilm zu geben. Allerdings verschwimmt dieser Unterschied bei intensiver Betrachtung schnell.

In dieser Arbeit soll es darum gehen, den Zombie und nicht den Freak im Film zu betrachten. Zweites wird in der Literatur inzwischen häufiger gemacht. Hinsichtlich des Monsters oder Allgemein des Bösem im Film beschränken sich die Autoren in erster Linie auf die oben angesprochene Formel, dass die körperliche Auffälligkeit auf den schlechten Charakter verweisen soll.

In der Arbeit soll der Zombie betrachtet werden und seine filmische Inszenierung. Es soll die Frage geklärt werden, inwiefern bei dieser Inszenierung auf körperliche Normabweichungen zurückgegriffen wird und welche Bedeutung diese haben.

132 Seesslen, Georg (2003), S.240.

133 Ebd.

134 Ochsner, Beate (2010), S.250.

135 Ebd., S.252.

Es soll geprüft werden, ob Parallelen zwischen der filmischen und der realen Inszenierung der Freaks zu Beginn des 20. Jahrhunderts und der des Zombies in *White Zombie* vorhanden sind. Zusammengefasst sollen Parallelen zwischen der Figur des Zombies aus *White Zombie* und dem Phänomen der Behinderung zu dieser Zeit herausgearbeitet werden, um zu klären inwieweit tatsächlich eine Beziehung zwischen diesen beiden Konstrukten vorhanden ist.

7.3 Medium Film

Inhaltlich soll sich dieses Kapitel mit den Fragen beschäftigen, die von Wernet unter dem Punkt Interaktionseinbettung zusammengefasst werden.¹³⁶ Der Begriff Interaktionseinbettung wurde hierfür nicht verwendet, da es sich bei der Untersuchung um eine „Interaktion“ zwischen dem Zuschauer und dem Medium Film handelt. Die Arbeit interessiert sich ja dafür wie die Inhalte des Films an den Rezipienten herangetragen werden und wie diese von ihm möglicherweise aufgenommen werden.

Zum anderen ist dieser Prozess sehr komplex. Natürlich kann eine menschliche Interaktion ebenfalls als sehr komplex betrachtet werden aber hier fällt die Beschränkung auf einen Wahrnehmungsbereich leichter, da hier weniger davon ausgegangen werden muss, dass gleichzeitig über andere Bereiche Informationen übermittelt werden, ohne die ein Inhalt nicht verstanden werden kann. Bei einem Interview genügt meist die Analyse des Textes, die Mimik und Gestik, auch der Dialekt müssen im Allgemeinen nicht berücksichtigt werden.¹³⁷

Die Informationen im Film werden über Bild und Ton vermittelt.¹³⁸ Dabei spielt die Art und Weise der Bildfolge, also der Schnittrhythmus nochmals eine besondere Rolle. Diese Bereiche interagieren in komplexer Weise. Die Bereiche ergänzen oder widersprechen sich, bauen Spannung auf oder lösen diese auf, spitzen Handlungen zu oder ironisieren sie.¹³⁹

„Filminhalt und Bedeutung sind also prinzipiell das Resultat eines differenzierten Zusammenwirkens verschiedener, während der Rezeption meist unbewusst wahrgenommener Faktoren, die zudem in einer gezielt arrangierten zeitlichen Abfolge vom Filmemacher vorgegeben werden.“¹⁴⁰

Dabei spielt auch die Wahrnehmung des Zuschauers eine Rolle. Manche Personen sind aus den unterschiedlichsten Gründen, egal ob persönlich oder kulturell bestimmt, empfänglicher als andere für bestimmte filmische Inhalte.¹⁴¹ Letztendlich kann die rezipierte Botschaft eines Films somit auch

136 Vgl. Wernet, Andreas (2009), S.57-59.

137 Natürlich gibt es auch hier Ausnahmen. Es sollten hier aber nur allgemeine Tendenzen aufgezeigt werden, in denen die Analyse eines Films eine Ausnahme darstellt.

138 Korte, Helmut (2010), S.15.

139 Ebd.

140 Ebd., S.16.

141 Faulstich, Werner (2000), S.59/Korte, Helmut (2010), S.16.

als eine *Konstruktion des Zuschauers* betrachtet werden.¹⁴²

Diese komplexen Zusammenhänge und die Subjektivität des Rezipienten erschweren natürlich die Analyse und schließen letztendlich eine allgemeingültige Interpretation aus. Um einen ganz groben Bezug zum zeitgemäßen Publikum von *White Zombie* herzustellen wurde in den vorausgegangenen Kapiteln im Sinne von Korte auf die für die Fallbestimmung wichtig erachteten gesellschaftlichen Tendenzen des beginnenden 20. Jahrhunderts, sowie auf die Produktion und Rezeption von *White Zombie* eingegangen.¹⁴³

Hinsichtlich der Figur des Zombies dient die komplexe Struktur des Films dazu, diesen in einer bestimmten Art und Weise zu präsentieren. Kann diese Struktur herausgearbeitet werden, könnte es möglich sein einzelne Elemente herauszufiltern, die bei der Darstellung des Zombies eine Rolle gespielt haben. Die Wahl dieses Films bringt hier den Vorteil, dass es sich um den ersten Zombiefilm handelt, der überhaupt gedreht wurde. Aus diesem Grund kann die Zombiefigur in *White Zombie* nicht aus anderen Filmen übernommen worden sein.¹⁴⁴

Die Auswahl eines Spielfilms als Untersuchungsgegenstand erfolgte aus folgenden Gründen. Ein Film ist immer ein kulturelles Produkt und steht somit in spezifischen Verhältnis zur vorhandenen gesellschaftlichen Struktur. Dies kann sich in der Übernahme von gesellschaftlichen Sichtweisen, in deren Kritik oder in einem ähnlichen Wechselspiel äußern. Hierbei ist es so, dass Filme (fast) immer ein populäres Produkt sind, das von einer breiten Öffentlichkeit konsumiert werden kann. Sie spiegeln allgemeine gesellschaftliche Tendenzen wider, sei es nun durch Kritik oder durch Übernahme dieser Tendenzen.

Die Tatsache, dass sich der Blick auf körperliche Anomalien des Zombies von dem Blick auf Behinderung an sich löst, ermöglicht es, grundlegende bzw. tiefsitzende menschliche Einstellungen herauszuarbeiten. Der Blick ist nicht mehr auf die Wahrnehmung von Behinderung als ganzes gerichtet, bei dem viele sozial erwünschte und emotionale Aspekte eine Rolle spielen. Dagegen reduziert er sich auf Auffälligkeiten an einem fiktiven Körper. Dadurch entsteht die Möglichkeit die gesellschaftliche Wahrnehmung dieser isolierten Auffälligkeiten zu betrachten.

Unterstützend kommt hinzu, dass der Umgang mit diesen Auffälligkeiten eher unbewusst vollzogen wird. Im Normalfall macht sich der Kinobesucher keine großen Gedanken darüber, warum ihm ein Monster oder in diesem Fall der Zombie als unheimlich erscheint. Es kann somit in gewisser Form, die direkte Struktur zwischen Ursache und Wirkung betrachtet werde.

Die Hoffnung, die die Arbeit begleitet ist also, dass durch die Untersuchung des filmischen Mediums ein Blick darauf geworfen werden kann wie bestimmte, isolierte Aspekte des Phänomens Behinderung von der amerikanischen Gesellschaft Anfang des 20. Jahrhunderts wahrgenommen wurden. Sicherlich finden sich auch heute noch Elemente dieser Wahrnehmung in aktuellen

142 Korte, Helmut (2010), S.16.

143 Vgl. ebd., S.19-32.

144 Natürlich können entsprechende Details durchaus aus anderen Filmen stammen, aber die Zombiefigur in *White Zombie* stellt mehr als eine „einfache“ Kopie aus Vorgängerfilmen dar.

europäischen und amerikanischen Filmen sowie in anderen populären Medien. Einen Nachweis dafür kann diese Arbeit allerdings nicht leisten.

8. Filmische Struktur von *White Zombie*

8.1 Handlung des Films

Auf inhaltlicher Ebene erzählt *White Zombie* eine recht simple Geschichte. Das junge amerikanische Pärchen Madeline und Neil ist nach Haiti gereist um dort zu heiraten. Auf der Fahrt ist ihnen ein Fremder begegnet, der ihnen angeboten hat, die Hochzeit auf seinem Anwesen durchzuführen.

Es ist offensichtlich, dass er selbst Madeline begehrt und da er sie nicht erobern kann, verwendet er ein Elixier, das er von dem zwielichtigen Legendre erhalten hat. Mit diesem wird Madeline, durch einen vorübergehenden Tod, in einen Zombie verwandelt. Während dieses vorübergehenden Todes stehlen Beaumont und Legendre ihre Leiche und bringen sie auf das Schloss von Legendre. Nach ihrer Zombifikation lebt sie dort mit Beaumont.

Es kommt zu einem Streit zwischen Legendre und Beaumont, der mit dem seelenlosen Zustand von Madeline unzufrieden ist. Daraufhin verwandelt Legendre mittels desselben Elixiers Beaumont ebenfalls in einen Zombie, um Madeline selbst zu besitzen.

Gemeinsam mit dem Missionar Dr. Bruner dringt Neil bis zu dem Schloss vor und erobert Madeline zurück, die nach dem vermeintlichen Tod von Legendre aus ihrem Zustand „erwacht“.

Die anderen Zombies, die im Film neben dem weißen Zombie Madeline auftauchen, spielen eher eine periphere Rolle, stehen aber im Mittelpunkt der Analyse. Sie treten nur in wenigen Szenen des Films auf, einige dieser Szenen wurden für die nachfolgende Analyse ausgewählt.

Um eine bessere Veranschaulichung der Struktur des Films zu ermöglichen, wurde im Sinne von Korte ein Sequenzprotokoll erstellt, das in eine Sequenzgrafik umgewandelt wurde. Im Folgenden ist die Sequenzgrafik abgedruckt. Das Sequenzprotokoll wurde als Anlage der Arbeit zugefügt.

Auch die Strukturierung der Sequenzgrafik wurde in Anlehnung an Korte getroffen. Der gesamte Film ist sinngemäß in einzelne Sequenzen unterteilt. Diese Sequenzen sind wiederum in einzelne Subsequenzen aufgeteilt. Jede Subsequenz setzt sich aus mehreren Einstellungen zusammen, die die kleinsten filmischen Einheiten darstellen.¹⁴⁵

Bei der Analyse bestimmter Subsequenzen wurde jeweils zuerst ein Einstellungsprotokoll dieser Subsequenz hergestellt. Diese Einstellungsprotokolle wurden dann dem Forschungsinteresse entsprechend in unterschiedliche Formate einer Einstellungsgrafik umgewandelt und in die Arbeit eingefügt. Die ursprünglichen Einstellungsprotokolle befinden sich ebenfalls in der Anlage. Für die Orientierung innerhalb der Struktur des Films sind die einzelnen Sequenzen und Subsequenzen durchnummeriert. So ergeben sich zwei Zahlen, die mit einem Punkt getrennt sind. Die erste Zahl gibt die Nummer der Sequenz an, die Zweite, die der Subsequenz innerhalb der Sequenz.

¹⁴⁵ Korte, Helmut (2010), S.34.

8.2 Sequenzgrafik White Zombie

(100s \pm 3cm)

00'00	1'13	2'35	4'15	6'57	8'33	9'44	10'54	12'10	14'14
Titel- vorspann	Beerdigung auf der Straße	Treffen Legendre. <i>Zombies</i>	Ankunft Anwesen Beaumont.	Empfangs- raum, Gespräch Dr. Bruner.	Silver und Beaumont Beaumont gesteht Liebe für Madeline.	Empfangs raum, Gespräch	Eintreffen Kutsche. <i>Zombie</i>	Zuckermühle, <i>Zombies</i> beim arbeiten.	
1.1	1.2						1.8	2.1	
Sequenz 1: Exposition								Sequenz 2: ...	

14'14	19'06	19'32	21'30	25'30	26'04	27'34
Gespräch Legendre und Beaumont. <i>Zombie</i> im Hintergrund.	Hoch- zeit sv orb ere itu ng	Hochzeit. Beaumont gesteht seine Liebe	Legendre vor dem Anwesen, formt Wachsfigur. Essen nach der Hochzeit, Madeline stirbt. Parallelmontage	Beer- digu- ng Mad- eline	Neil verzweifelt, betrinkt sich, hat Halluzinatione n von Madeline.	
.. Zuckermühle	Sequenz 3: Hochzeit				Sequenz 4: ...	

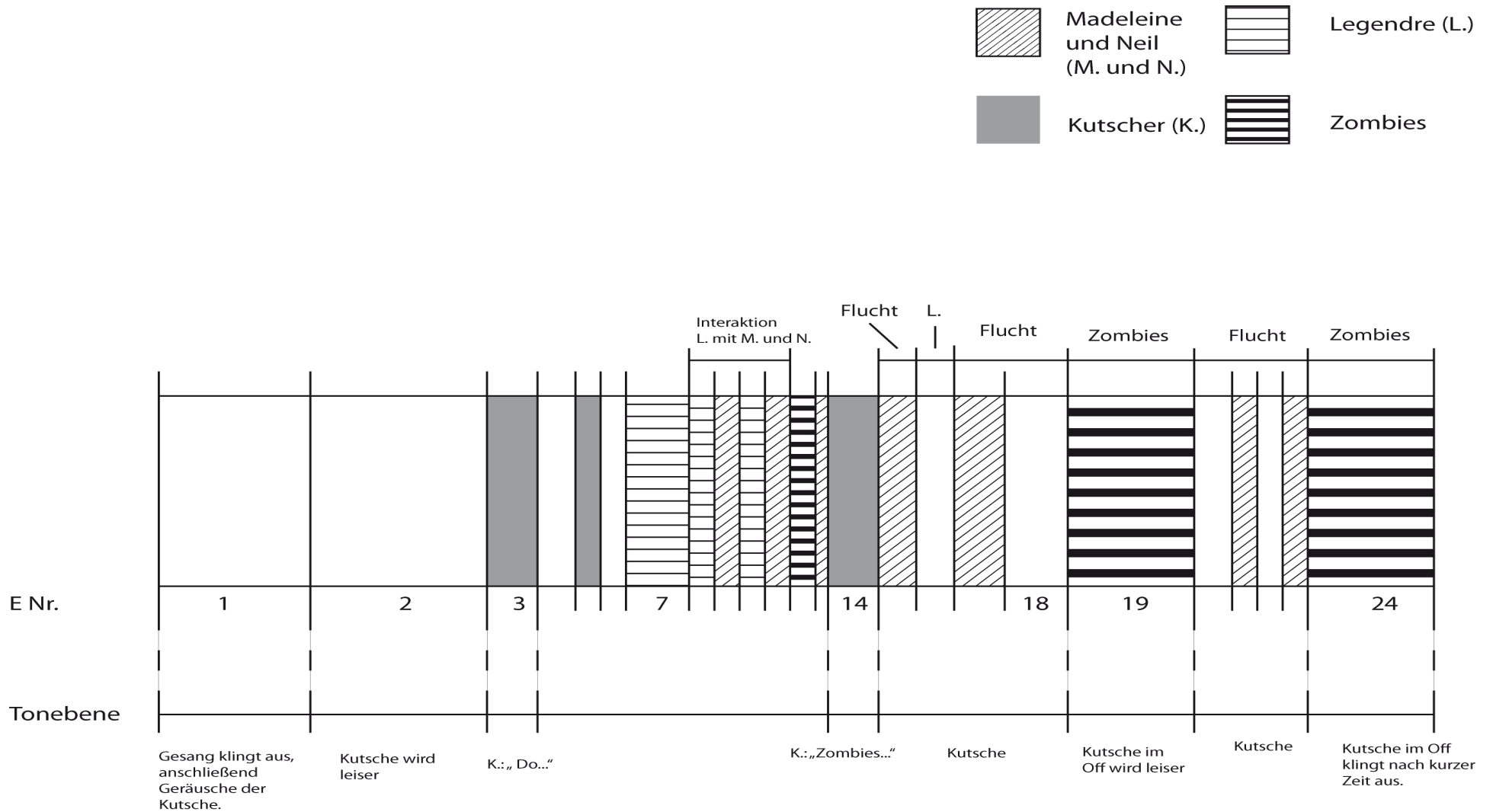
27'34	32'28	37'36	40'57
Beaumont und Legendre auf dem Friedhof, stehen mit Zombies Madelines Leiche. Neil sucht Madeline und findet leeres Grab. Parallelmontage.	Gespräch Neil und Dr. Bruner. Suche nach Erklärungen für Madelines Verschwinden.	Beaumont und Madeline in der Festung. Beaumont bereut seine Tat.	
4.3	5.1		
... Beerdigung und Leichenraub	Sequenz 5:	Festung

40'57	44'20	45'31	46'25	48'50	50'47	53'35
Beaumont wird in einen <i>Zombie</i> verwandelt.	<i>Zombies</i> werfen Silver in den Fluss.	Legendre und Beaumont. Vogel am Fenster	Dr. Bruner, Neil und Ureinwohner auf der Suche nach Madeline.	Rast vor der Festung. Neil ist krank.	Madeline in Zimmer und Balkon. Neil geht zu ihr. Parallelmontage.	
5.3	5.4					
... „House of the living dead“			Sequenz 6:		

53'35	55'42	57'49	61'39	66'30
Beaumont verwandelt sich in <i>Zombie</i> . Legendre schaut zu.	Neil kommt hinzu, legt sich hin. Legendre entdeckt ihn.	Überblendung Madeline, soll Neil umbringen, schafft es nicht.	Vor der Festung, alle Beteiligten Personen sind anwesend. <i>Zombies</i> und Legendre stürzen in Abgrund. Madeline wird normal.	
6.4		6.6		
...	Suche und Rettung von Madeline			

9. Subsequenz 1.3

9.1 Einstellungsgrafik Subsequenz 1.3



9.2 Where is the house of monsieur Beaumont?

Die Filmanalyse wird mit der Betrachtung der Subsequenz 1.3 beginnen. In dieser kommt es zu der ersten Konfrontation des Zuschauers mit den Zombies. Dies ist auch der Grund, warum diese Subsequenz ausgewählt wurde.

In ihr fahren Madeline und Neil in einer Kutsche durch eine recht einsame Landschaft. Der erste Auftritt der Zombies erfolgt in der Einstellung E7.¹⁴⁶ Diesem Auftritt geht als Voraussetzung die Frage des Kutschers „Do you know where is the house of monsieur Beaumont?“¹⁴⁷ voraus. Somit sollen die ersten Überlegungen dieser Frage und der Ausgestaltung der Einstellung E3 gewidmet werden. Im Anschluss wird sequenzial fortgeschritten bis zum ersten Auftritt der Zombies.¹⁴⁸

Aber auch vor der Analyse der Frage müssen ein paar Vorbedingungen geklärt werden, denn die Frage des Kutschers wird an einen fremden Mann, der am Wegrand steht, gerichtet.

Dieser ist bereits in der vorigen Einstellung zu sehen. Dort ist allerdings sein Gesicht verborgen und er ist nur von hinten in einem langen Mantel und mit einem Hut zu erkennen. Auf diesen Mann hin bewegen sich die Augen, die in der Überblendung zwischen den ersten beiden Einstellungen der Subsequenz 1.3 genutzt werden. Hier kann natürlich die Frage gestellt werden, ob es sich um seine Augen handelt. Allerdings gibt es keine weiteren Hinweise zur Verifikation oder Falsifikation dieser These.

Die Tatsache, dass das Gesicht des Mannes bis zu diesem Zeitpunkt nicht zu erkennen ist, wirkt etwas seltsam auf den Zuschauer. Er weiß trotz der Einführung dieser Person noch nichts genaueres über diese. Auf der anderen Seite muss der Kutscher sein Gesicht allerdings wahrgenommen haben, da der Unbekannte, in Richtung der Kutsche gedreht, an der Seite des Weges steht. Auch bei der Frage, in Einstellung E3, offenbart sich nichts Weiteres über den



Fremden. Die Kamera ist hier in Nahaufnahme auf den Kutscher gerichtet (Abb. M1/Abb. M2).¹⁴⁹

(Abbildung M1)

146 Dieses Auftreten wird von den Protagonisten nicht wahr genommen und ist auch für den Zuschauer schwer wahrnehmbar, aber findet bereits in E7 statt.

147 White Zombie (1932) Script, S.2.

148 Wernet, Andreas (2003), S.28.

149 Vgl. Einstellungsprotokoll 1.3, S.1 E3.



(Abbildung M2)

Inhaltlich ist die Frage auf den ersten Blick vollständig nachvollziehbar. Ein Kutscher fragt einen unbekannten Menschen nach dem Weg zu seinem Ziel. In unserer heutigen Zeit, selbst mit dem Vorhandensein von Navigationsgeräten, werden viele Autofahrer einmal die Erfahrung einer ähnlichen Notwendigkeit gemacht haben.

Aber dies setzt eine triviale Bedingung voraus. Der Autofahrer bzw. der Kutscher darf die Lage seines Ziels nicht kennen. In diesem Zusammenhang treten plötzlich neue Fragen auf.

Ist es möglich, dass der Kutscher, der hier durch eine einsame Gegend fährt, mit einem amerikanischen Pärchen in der Kutsche, nicht weiß wo sich das gesuchte Haus befindet?

Denkbar wäre dies natürlich, aber nun stellen sich erste Fragen nach der Konstellation der drei Personen, die sich auf der Kutsche befinden. Wer hat den Kutscher engagiert, um das Pärchen zum besagtem Haus zu bringen? Das Pärchen selbst, der noch unbekannte Beaumont oder jemand anderes? Wäre es Beaumont müsste der Kutscher den Weg nicht kennen?

Und viele weitere, ähnliche Fragen nach dem Verhältnis der Personen werden plötzlich hervorgerufen. Die Antworten bleibt der Film dem Zuschauer allerdings noch (und vielleicht auch dauerhaft) schuldig. Die konkrete Situation ist also in dieser Hinsicht unklar.

Aber auch andere Fragen bilden sich heraus. Warum hält der Kutscher ausgerechnet bei dem seltsam anmutenden Fremden, der am Wegrand steht, als warte er auf die Kutsche?¹⁵⁰

In der Subsequenz davor kam der Kutscher an einer Menschenansammlung von Ureinwohnern vorbei, die gerade eine Beerdigung durchführten. Warum hat er dort niemanden nach dem Weg gefragt? Natürlich ist die Vorstellung solch einer Situation etwas grotesk aber auch die Beerdigung erfolgte unter ungewöhnlichen Umständen (mitten auf der Straße), wäre da die Frage eines (vielleicht) ratlosen Kutschers so fehl am Platz?

¹⁵⁰ Wie zuvor erwähnt steht er allein am Wegrand in die Richtung gerichtet, aus der die Kutsche erscheint. Die hinterlässt durchaus den Eindruck als erwarte er diese.

Die Frage, warum der Kutscher ausgerechnet diese Person anspricht, bleibt also ebenfalls bestehen.

Hinsichtlich der zu erwarteten Reaktion des Fremden ist eine regelgerechte Antwort natürlich ohne Weiteres zu antizipieren. Entweder er weiß den Weg und hilft den verirrt Personen weiter oder er weiß ihn nicht und teilt ihnen dies mit.

Auch die Inszenierung der Frage, als die Inszenierung der Einstellung E3, wirkt etwas verwirrend. Als Erstes stellt sich die Frage, warum der Film eine solch belanglose Szene, sollte tatsächlich nur der Orientierungsaspekt im Mittelpunkt stehen, in den Film aufnimmt.

Geht man von einer für den Film eher nebensächlichen Unwichtigkeit aus, ist die Nahaufnahme des Kutschers doch überraschend. Solch eine Kleinigkeit sollte doch schnell und ohne größeres Aufsehen für den Zuschauer abgehandelt werden. Aber stattdessen geht die Kamera näher an das Geschehen heran.

Zusätzlich wird die Frage vom Kutscher eher langsam ausgesprochen. Der Zuschauer kann genau seine Lippenbewegungen erkennen. Über den gesamten Satzteil „[...] House of monsieur Beaumont?“¹⁵¹ zieht der Kutscher seine Augenbrauen weit nach oben und seine Augen werden aufgerissen (Abb. M2). So eine Mimik lässt sich vielleicht noch am Ende einer Frage vermuten, um mimisch das Fragezeichen zu formulieren aber über den ganzen Abschnitt hinweg eine solche Mimik aufrecht zu erhalten, schreibt dem „House of monsieur Beaumont“ vielleicht eine besondere Bedeutung zu und wirkt vielleicht auch etwas bedrohlich. Eine genaue Aussage lässt sich auch hier nicht treffen.

Vielleicht lassen sich weitere Erkenntnisse offenbaren, wenn im Anschluss die nächsten Einstellungen analysiert werden.

Festgehalten werden soll aber, dass die auf den ersten Blick vollkommen verständliche und nachvollziehbare Frage in dem Zusammenhang des Films ein Niveau erreicht, das irgendwie seltsam anmutet. Die Frage wird fraglich und gleichzeitig wird ihr eine ungewohnte Bedeutung zugewiesen.

9.3 Interaktion zwischen dem Kutscher und dem Fremden

Eine durchaus zu erwartende Reaktion des Fremden auf die gestellte Frage des Kutschers wurde bereits angesprochen. Jegliche Abweichung von der positiven Beantwortung der Frage, mit der Beschreibung des Weges oder der Negativen, mit der Verneinung der Kenntnis scheint für mich eine Regelverletzung darzustellen.

Allerdings lässt allein schon die außergewöhnliche Inszenierung der Frage eine abweichende Reaktion erwarten bzw. deutlich stärker in den Bereich des Möglichen treten, als es beispielsweise

¹⁵¹ White Zombie (1932) Script, S.2.

der Fall wäre, wenn ein Autofahrer in einer realen Situation einen Passanten nach dem Weg fragt. In der folgenden Einstellung E4 zeigt sich die „Antwort“ des Fremden auf die Frage. Es folgt ein Wechsel in die Totale, die Kutsche sowie der Fremde sind zu sehen.¹⁵² Dieser dreht seinen Kopf vom Kutscher weg und bewegt sich zum hinteren Bereich der Kutsche.

Also ein deutlich abweichendes Verhalten. Als Vergleich soll nochmals die Autogeschichte dienen, die ein moderneres Bild von diesem Sachverhalt vermitteln kann. Es ist unter normalen Umständen in keiner Weise zu erwarten, dass wenn der Autofahrer einen Passanten nach dem Weg fragt, dieser sich abwendet und an das hintere Fenster geht, während sich auf den Rückbänken weitere Personen befinden.

In der nächsten Einstellung E5 wird dann die Reaktion des Kutschers auf dieses abweichende Verhalten gezeigt. Die Kamera wechselt wieder in Nahaufnahme und der Kutscher ist zu sehen, wie sein Blick dem Fremden folgt.¹⁵³ Er scheint irgendwie verwirrt, vielleicht auch misstrauisch zu sein (Abb. M3). Eine eindeutige Deutung der Mimik ist natürlich nicht möglich und unterliegt auch den subjektiven Einflüssen des Betrachters.



(Abbildung M3)

Natürlich wären andere Reaktionen des Kutschers denkbar. Er könnte einfach losfahren und den Fremden am Straßenrand stehen lassen; er könnte wütend auf das Verhalten des Fremden reagieren oder ähnliches.

Es stellt sich allerdings die Frage, ob sein Verhalten in solch einer Situation angemessen ist. Ein Indikator für die Angemessenheit stellt sicher das Verhältnis zu den, in der Kutsche befindlichen, Personen und deren persönlicher Status bzw. deren Notwendigkeit eines externen Schutzes dar. Ein Autofahrer würde sicher empfindlicher als der Kutscher reagieren, wenn sich auf dem Rücksitz (seine) Kinder befinden und sich ein Fremder in solch einer Weise in deren Richtung bewegt.

¹⁵² Vgl. Einstellungsprotokoll 1.3, S.1 E4.

¹⁵³ Vgl. ebd. E5.

Haben die Personen, die sich in dem Fortbewegungsmittel befinden aber ein gewisses Niveau an Selbstständigkeit erreicht und sind sie in der Lage einer eventuell bevorstehenden Gefahr mit mehr Sicherheit entgegenzutreten, beziehungsweise besteht aus diesen Gründen eine solche Gefahr gar nicht mehr in einer starken Intensität, kann der Fahrer gelassener und abwartender reagieren. Bei Madeline und Neil handelt es sich um ein erwachsenes Pärchen. Ebenso erweckt der Film nicht den Eindruck, als stehe der Kutscher den beiden besonders nahe.

Von Madeline wird dieser zu Beginn des Films nur mit „Driver“, bei ihrer Frage „Driver, what is it?“¹⁵⁴, angesprochen. Bestünde ein intensiveres Verhältnis zwischen den beiden Parteien, würde sie sich sicherlich anders ausdrücken.

Die Beziehung zu dem Pärchen in der Kutsche, das in dieser Szene, in gewisser Form, unter dem Schutz des Kutschers steht, weist die Reaktion von diesem somit (noch) nicht als ein völlig unangebrachtes Handeln aus. Ein gewisser Beigeschmack bleibt aber in seiner abwartenden Haltung vorhanden. Dieser rührt schlicht aus seinen alternativen Handlungsmöglichkeiten her. Der Zuschauer stellt sich einfach die Frage, warum der Kutscher abwartend reagiert und nicht in irgendeiner Weise handelt.

In der darauffolgenden Einstellung E6 wechselt die Kamera wieder in die Totale und das weitere Handeln des Fremden ist zu sehen.¹⁵⁵ Wie durch die in der Einstellung E4 gewählte Bewegungsrichtung des Unbekannten zu errahnen war, beugt dieser sich zu dem Fenster der Kutsche vor, um hineinzuschauen.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass auf die ungewöhnliche Inszenierung einer, für den Film auf den ersten Blick belanglos erscheinenden, Frage eine noch irritierendere Interaktion zwischen dem Fremden und dem Kutscher folgt.

Nachdem der erste Interaktionsimpuls von dem Kutscher ausgeht¹⁵⁶, übernimmt der Fremde eine deutlich dominantere Rolle in der nun zusammenbrechenden Interaktion. Er leitet dabei eine eigene, unerwartete Dynamik in das Geschehen ein und verlagert die Aufmerksamkeit auf das Innere der Kutsche. Der Fremde scheint somit die Oberhand in der Szene zu ergreifen, entwertet bekannte Regeln einer Interaktion und scheint eigene Regeln zu entwickeln, denen sich der Kutscher, zumindest bis zu diesem Zeitpunkt, problemlos fügt. Denn er wartet, auch wenn er etwas irritiert wirkt, einfach ab, was der seltsame Fremde als nächstes tun wird.

154 White Zombie (1932) Script, S.2.

155 Vgl. Einstellungsprotokoll 1.3, S.1 E6.

156 Zwar lässt sich dieser Umstand auch hinterfragen, da der Fremde bereits zu Beginn eine nahezu erwartende Haltung gegenüber der Kutsche einnimmt und sich die Interaktion nahezu von beiden Seiten gleichzeitig anzubahnen scheint, der Fremde dreht den Kopf und gleichzeitig stoppt die Kutsche somit ist es letztendlich schwer zu sagen, wer die Interaktion wirklich initiiert. Aber der verbale Einstieg geht vom Kutscher aus. Und eine ausführliche Analyse dieses Umstandes würde nicht weiter zur Klärung des Charakters der Zombies beitragen. Deshalb wird in dieser Arbeit der Interaktionsbeginn dem Kutscher zugeschrieben.

9.4 Auftritt Zombies

In der darauffolgenden Einstellung E7 folgt der, bereits angesprochene, erste Auftritt der Zombies. Die Einstellung scheint zwei Handlungsstränge zu verfolgen, sie erzählt zwei Geschichten. Zum einen wird eine Interaktion zwischen dem Fremden und dem Pärchen in der Kutsche initiiert, zum anderen wird der erste Zombie-Auftritt in Szene gesetzt.

Die Kamera wechselt in eine Perspektive, in der sie von der anderen Seite der Kutsche durch die Kutsche hindurch filmt (Abb. M4).¹⁵⁷

Links im Bild ist gerade noch Madeline zu sehen, im Kutschenfenster ist das Gesicht des Fremden zum ersten Mal zu erblicken und im Hintergrund, für den Zuschauer kaum wahrnehmbar, bewegen sich die Zombies einen Hügel herab.



(Abbildung M4)

Wie schon angesprochen, scheint sich die Geschichte, die durch die Bilder vermittelt wird, nun zu vervielfältigen.¹⁵⁸

Die Interaktion, die mit dem Kutscher begonnen hat, wird nun auf eine Interaktion mit Madeline

¹⁵⁷ Vgl. Einstellungsprotokoll 1.3, S.1 E7.

¹⁵⁸ Der Ton hat bereits nach der Frage des Kutschers fast vollständig ausgesetzt. Es sind nur vereinzelt noch leise schwer zuzuordnende Geräusche wahrnehmbar.

verlagert. Bereits hier lassen sich von Seiten des Zuschauers viele Fragen stellen. Zu Beginn des Films wurde gezeigt, dass neben Madeline auch Neil in der Kutsche sitzt. Es wird in E7 aber nur Madeline gezeigt. Was ist das Besondere an ihr?

Das Bild deutet in diesem Zusammenhang auch an, dass der Fremde explizit zu Madeline will, sonst würde Neil sicher auch gezeigt werden. Kennt der Fremde Madeline bereits? Was will er durch sein seltsames Auftreten erreichen?

Der Film stellt dem Zuschauer, mit dem bis jetzt vermittelten Wissen (vermutlich absichtlich), keine Möglichkeit zur Verfügung, diese Fragen auch nur mit einer geringen Sicherheit zu beantworten.

Aber diese Fragen weisen eine Richtung zur Betrachtung dieser Einstellung. Die Fragen stellen Madeline und den Fremden in den Mittelpunkt, genauso wie dies das Bild tut, auf dessen Basis die Fragen entstanden sind.

Die Verschiebung der Interaktion lässt diesen beiden Personen eine besondere Rolle zukommen. Nur sind diese Rollen von Seiten des Films noch stark unterdeterminiert. Auf Seiten des Fremden stehen für die Bestimmung seiner Rolle nur die Indizien zur Verfügung, die in den vorigen Kapiteln herausgearbeitet wurden. Auf der Seite von Madeline, im Hinblick auf die Analyse, noch gar keine, im Hinblick auf die vorausgegangene Erläuterung der Filmhandlung bis zu diesem Zeitpunkt nur das Verhältnis zu Neil, als ihrem Freund.¹⁵⁹

Beide Gesichter sind in dem Standbild gleich groß dargestellt. Der Fremde schaut Madeline an, diese hält ihren Blick in diesem Augenblick aber geradeaus. Erst im weiteren Verlauf der Einstellung dreht Madeline ihren Kopf in die Richtung des Unbekannten.¹⁶⁰

Ein Gegensatz zwischen den beiden Seiten lässt sich erahnen. Auf dem einen Pol scheint sich Madeline zu befinden, auf dem Anderen der Fremde. Für die Benennung der Pole stehen noch wenig Informationen zur Verfügung.

Eine erste Hypothese ist hier, dass sich der Fremde, mit seinem seltsamen Auftreten, seinen abweichenden Interaktionsregeln, die mit einer großen Situationskontrolle einhergehen, auf der Seite des Bösen befindet.

Dies ist natürlich eine sehr eindimensionale Sichtweise, die im wirklichen Leben kaum nachvollziehbar wäre. Der Begriff des Bösen ist hier immer mit Schwierigkeiten verbunden. Wer ist schon von Grund auf Böse? Gibt es nicht immer Gründe, die einen Menschen zu bestimmten Verhaltensweisen treiben?

Aber unter Berücksichtigung der wenigen bekannten Tatsachen ist eine solche, durchaus sehr vage, Hypothese vertretbar.

Trifft diese Positionierung des Fremden zu, müsste sich am anderen Pol das Gute befinden. Diese Seite würde in diesem Fall von Madeline repräsentiert werden. Vielleicht ließe sich hier auch noch Neil hinzufügen, der, wenn auch nicht direkt zu sehen, sich doch direkt neben ihr befinden müsste.

¹⁵⁹ Wenn bis zu diesem Zeitpunkt überhaupt von dem Status als Freund gesprochen werden kann. Es wird ja nur eine intimere Beziehung zwischen den beiden angedeutet.

¹⁶⁰ Vgl. Einstellungsprotokoll 1.3, S1 E7.

Allein die Kleidung unterstreicht eine solch triviale Unterteilung in Gut und Böse bereits. Madeline ist eher hell, vielleicht sogar weiß, angezogen. Der Fremde dagegen eindeutig in dunkle Stoffe gehüllt.

Nachdem nun diese beiden Pole gedanklich, zumindest einmal vorläufig, in das Bild eingezeichnet wurden, kann der Betrachter einen Schritt zurückgehen und das gesamte (Stand-)Bild auf sich wirken lassen.

Das äußere Fenster rahmt das zu sehende Bild ein. Das zweite Fenster, in dem der Fremde erscheint, nimmt eine Unterteilung des gerahmten Bildes vor. Das Fenster, mit dem Unbekannten und den Zombies, auf die später noch eingegangen werden soll, nehmen ungefähr zwei Drittel des Bildes ein, Madeline dagegen, mit den Augen starr geradeaus gerichtet, ungefähr ein Drittel.

Die Dominanz, die dem Fremden bereits in den vorausgegangenen Szenen bescheinigt wurde, wird hier fortgeschrieben. Dem Pol des Bösen wird ein größerer Raum eingeräumt. Madeline, die das Gute verkörpert, erhält das überbleibende Drittel.

Die Ausgangssituation des Films scheint schon in diesem Bild vorgegeben zu sein. Es ist zu Beginn ein übermächtiges Böses vorhanden. Auf der anderen Seite, dem ersten Eindruck nach, ein eher schwaches Gutes. Die Haltung von Madeline wirkt ja im ersten Augenblick auch unsicher. Sie spricht den Fremden weder an, noch ist sie in irgendeiner Weise empört über dessen doch recht unverschämtes Vorgehen. Der Film stellt nun die Frage, wie die Konfrontation dieser beiden Pole, die sich in diesem Bild manifestiert, enden wird.

Wird nun, auf Basis dieser Annahmen, die zweite Geschichte, die das Bild erzählt, über den Auftritt der Zombies, in die Überlegungen integriert, erweitert sich das Verständnis der abgebildeten Situation erheblich.

Die Verortung der Zombies in der Einstellung ist in dem „inneren“ Fenster ganz klar auf der Seite des Fremden. Im Gegensatz zu diesem handelt es sich bei den Zombies nur um vage, ungenaue Gestalten. Sie sind kaum wahrnehmbar und ihre Gestalt verschwindet fast in der Dunkelheit.

Aber trotzdem sind sie genau in dieser Form zu sehen. Zur Herstellung des Films hätte ohne Probleme ein anderer Einstellungswinkel gewählt werden können, in dem die herannahenden Kreaturen nicht wahrgenommen werden bzw. sie hätten einfach aus der Szene entfernt werden können. Stattdessen sind sie da(!) und werden als in irgendeiner Form konturlose Wesen präsentiert.

In der Position des Fensters befinden sie sich, nach vorangegangenen Überlegungen, im „Rahmen“ des Bösen. Sie können durch diese Einstellung direkt mit dem Unbekannten in Verbindung gebracht werden, ohne dass irgendein weiterer Hinweis auf diese Verbindung erfolgt. Sie scheinen dem Fremden durch ihre kleinere und verschwommene Figur untergeordnet zu sein. Sie folgen ihm, laufen aber nur hinterher.

9.5 Interaktion zwischen Gut und Böse

Versucht der Zuschauer den nachfolgenden Verlauf zu antizipieren, bleibt als logische Erwartung, die, immer noch nicht erfolgte, Konfrontation des Fremden mit seinem seltsamen Verhalten.

Zumindest Madeline oder auch Neil müssten ihn doch zur Rede stellen und ihn fragen, was das alles soll. Eventuell wäre auch endlich ein Eingreifen des Kutschers zu erwarten, der, falls ihm nichts besseres einfällt, losfahren könnte.

Doch die filmische Realität wirkt weiter verwirrend. In den folgenden Einstellungen E8 bis E11 wird, weiterhin ohne Sprache oder sonst auffälligen Ton, die weitere Interaktion mit dem Pärchen in der Kutsche und dem Fremden ausgestaltet. Abwechselnd wird zuerst sein Gesicht, dann das Pärchen, danach seine Hand, wie sie nach Madelines Schal greift, dann wieder das Pärchen gezeigt.¹⁶¹



(Abbildung M5)



(Abbildung M6)



(Abbildung M7)



(Abbildung M8)

¹⁶¹ Einstellungsprotokoll 1.3 S.1, E8-E11.

Als Erstes zeigt sich, dass die allgemein zu erwartende Reaktion ausbleibt. Auf Abb. M6 wirkt Madeline dagegen etwas verängstigt und führt ihre Hand zum Mund. Auch Neils Mimik, die, wie seine ganze Person, durch einen Schatten etwas verdeckt wird, wirkt nicht selbstsicher. Der Anblick aus Abb. M5 scheint beiden einen leichten Schrecken eingejagt zu haben.

Aber der Fremde begnügt sich nicht mit den von ihm bereits vorgenommenen Regelverletzungen. Stattdessen greift er nach Madelines Eigentum, ihrem Schal (Abb. M7) und immer noch, nun in Einstellung E11 (Abb. M8), bleibt eine angemessene Reaktion von Seiten der beiden aus. Die vorangegangenen Überlegungen zur Situationskontrolle des Fremden werden weiterhin bestätigt.

Nun soll ein gewisser Abstand zu der visuellen Gestaltung der Szene vorgenommen und rückblickend das Augenmerk auf die strukturelle Inszenierung der Einstellungen gerichtet werden.

Bereits seit der Einstellung E3 beherrschen sehr kurze Einstellungszeiten die Subsequenz.¹⁶² Die Einstellungen E8 bis E11, auf der Einstellungsgrafik mit „Interaktion L. mit M. und N.“ gekennzeichnet, springen zusätzlich ins Auge. Hier haben die Einstellungen eine nahezu identische Dauer mit einer Länge von 2 Sekunden.¹⁶³ Die schnellen Wechsel der Kameraperspektiven zeigen immer den Fremden und daraufhin eine entsprechende Reaktion des Pärchens.

Das amerikanische Pärchen, das noch recht jung zu sein scheint (Schätzungsweise ungefähr Mitte/Ende 20), dient sicherlich als Identifikationsfigur für den Zuschauer. Identifiziert sich der Zuschauer mit diesem Pärchen (bzw. einer der beiden Personen) wird über diese Szene dem Zuschauer vermittelt, welche Reaktion auf den Fremden angemessen ist.

Die hier angemessene Reaktion ist Verunsicherung und leichte Furcht. Ebenso eine gewisse Hilflosigkeit, die sich durch das Unterlassen entsprechender Handlungen auszeichnet.

Die bis jetzt erarbeiteten Hypothesen sollen noch einmal zusammengefasst werden. In dem Film gibt es eine recht simple eindimensionale Trennung zwischen Gut und Böse. Der unbekannte Fremde befindet sich nach dieser Trennung diametral gegenüber von Madeline (vermutlich auch von Neil) auf der Seite des Bösen. Ihm unterstellt sind die Zombies, die ihm folgen. Ebenso scheint er eine gewisse Überlegenheit oder Macht zu besitzen, die ihn in einer externen Position verortet, von dieser aus, er in der Lage ist unerlaubte Handlungen zu vollführen. Seiner Überlegenheit stehen die Protagonisten zunächst einmal hilflos gegenüber.

Diese Hypothesen sollen im Folgenden anhand der anschließenden Einstellungen dieser Subsequenz überprüft werden.

¹⁶² Vgl. Einstellungsgrafik 1.3.

¹⁶³ Vgl. Einstellungsprotokoll 1.3, S.1 E8-E11.

9.6 Die Integration der Zombies in den Film

Die Interaktion des Pärchens mit dem Fremden wird durch einen Schnitt auf die herannahenden Zombies unterbrochen. Ab diesem Moment werden sie so in Szene gesetzt, dass der Zuschauer nicht umhinkommt, sie zu bemerken. Auf Abbildung M9 ist dieser Zombieauftritt zu sehen.

Betrachtet man zuerst das Bild und die filmische Inszenierung ist auffallend, dass sich die Zombies nacheinander den Hügel herab bewegen. Die Vorstellung, dass alle Zombies nebeneinander laufen, wäre sicher ebenfalls sehr merkwürdig, aber trotzdem wären andere Fortbewegungsmodalitäten denkbar.



(Abbildung M9)

Die Zombies könnten sich in kleineren Gruppen nebeneinander bewegen oder ähnliches. Dies muss natürlich nicht der Fall sein und die Fortbewegung hintereinander kann durchaus als nachvollziehbar angesehen werden. Aber mit dieser Positionierung der Zombies ist die Entscheidung verbunden, welcher Zombie als Erstes den Hügel herab schreiten darf. Mit dieser Form des Auftritts wird der vorausgehende Zombie besonderes in den Mittelpunkt gerückt.

Etwas zu erkennen sind noch die beiden Zombies rechts und links hinter ihm. Aber mit der kurzen Einstellungsdauer von zwei Sekunden, welche genau den Zeiten der voran gegangenen

Interaktion entspricht, wird es für den Zuschauer schwer möglich sein, viele Details dieser Einstellung wahrzunehmen.¹⁶⁴

Der Film lenkt somit die Aufmerksamkeit auf eine neu hinzukommende Partei, die, wie anzunehmen ist, in irgendeiner untergeordneten Beziehung zu dem Fremden am Straßenrand steht. Wieder steht die Frage nach Anschlussplausibilitäten im Raum.

Diese Frage ist aber abhängig von dem Wesen dieser Kreaturen. Aufgrund der Themenwahl und der Fokussierung auf die Figur des Zombies wurden im Vorangegangenen diese Wesen bereits als Zombies bezeichnet. Aber wird konsequent ein solches Vorwissen ausgeblendet und versetzt sich der Zuschauer in die Position von Madeline und Neil, dann scheinen diese Wesen, die den Hügel herab kommen, in erster Linie Menschen zu sein. Wobei hinzugefügt werden muss, dass diese seltsam anmuten, auch für das Jahr 1932.

Dieses abweichende Erscheinen ist vermutlich auf die seltsame Kleidung, die abweichende Mimik und die ungewohnte Armhaltung des ersten Zombies zurückzuführen. Die Erscheinung soll aber später noch explizit behandelt werden.

Auch unter der Annahme, dass es sich um menschliche Wesen handelt, die sich auf die Kutsche zu bewegen, verstärkt sich das bedrohliche Moment der Szene zunehmend. Würden diese Personen durch Gewaltbereitschaft oder ähnlichem angetrieben, könnten sich die Personen in der Kutsche nicht mehr angemessen verteidigen. Also scheint weiterhin die Erwartung einer entsprechenden Reaktion im Mittelpunkt zu stehen.¹⁶⁵

Nach der kurzen Einstellung der Zombies folgt eine noch kürzere Einstellung, mit der Dauer einer Sekunde, von Madeline und Neil. Ihre Reaktion wird mit einem Standbild aus dieser Einstellung veranschaulicht (Abb. M10).



(Abbildung M10)

164 Vgl. Einstellungsprotokoll 1.3, S.1 E12.

165 Vermutlich am ehesten die Reaktion der Flucht.

Wäre nicht die Einstellung E11 zwischen dieser Einstellung (E13) und E8, könnte angenommen werden, dass die beiden in derselben Position wie in E8 verharren sind. Aber in E11 (Abb. M8) hat Madeline nicht mehr ihre Hand vor dem Mund.

Die Reaktion der beiden auf die Zombies fällt exakt in derselben Weise aus, wie deren Reaktion auf den Fremden am Straßenrand (Abb. M6). Diese Reaktion verstärkt dem Zuschauer gegenüber nochmals die Verbindung zwischen dem Fremden und seinen Zombies.

Erst die Reaktion des Kutschers auf die herannahenden Kreaturen befreit die beiden aus ihrem paralysierten Zustand. Auch die lang anhaltende Stille wird durch diesen, mit der Erkenntnis über das unheilvolle Wesen der Herannahenden, gebrochen.

„Zombies! Aller vite! Allez!“¹⁶⁶ schreit er von der Kutsche herab und scheucht seine Pferde voran. Der Kutscher ergreift mit seinen Insassen, nach dem Erkennen und Benennen der Zombies, schlagartig die Flucht.

Die Reaktion der Flucht wurde zwar durchaus als nachvollziehbar beschrieben, aber die Drastik dieser Reaktion überrascht den Zuschauer doch.

Dies liegt zum einen an dem unvermittelten Auftreten der Handlung. Lange Zeit schien für den Zuschauer die „Zeit still zu stehen“. Keiner der Protagonisten reagierte auf das Verhalten des Fremden, ebenso war kein Ton zu hören. Aber unmittelbar ist der Ton wieder da und der Kutscher in größter Aufregung.

Zum anderen begründet sich die Überraschung mit der Heftigkeit der Handlung. Die angstausslösenden Kreaturen befinden sich noch weit genug entfernt, dass der Kutscher langsam seine Pferde in Bewegung setzen könnte.

Dieses irrationale Vorgehen ist auf die Angst des Kutschers zurückzuführen. In einer Panikattacke nimmt ein Mensch auch keine Rücksicht auf die Entfernung des vielleicht angstausslösenden Hundes, der ihm einen riesigen Schrecken einjagt, auch wenn dieser sich noch in großem Abstand befindet.

Hier offenbart sich ein weiteres wichtiges Bestimmungsmerkmal der Zombies in diesem Film. Sie werden als Wesen initiiert, die in höchstem Maße angstausslösend sind.

Auch handelt es sich hierbei um den ersten deutlich wahrnehmbaren Auftritt dieser Wesen im Film. Dieser Auftritt und dessen Inszenierung bilden somit die Grundlage für die weitere Konfrontation des Zuschauers mit den Zombies.

Der Ausruf des Kutschers spiegelt ebenfalls seine Furcht wieder. Er ruft nur ein einziges Wort aus: „Zombies!“ Bei den Worten „Aller vite! Allez!“ hat er sich bereits zu den Pferden gedreht und die Zügel ergriffen. Er ist in größter Eile, Zeit für weitere Erklärungen hat er nicht.

¹⁶⁶ White Zombie (1932) Script, S.2.



(Abbildung M11)

Die Abbildung M11 soll die vorangegangenen Beobachtungen nochmals unterstreichen. Das Standbild zeigt die Reaktion des Kutschers beim Erkennen der Zombies. Der Ausruf „Zombies!“ ist hier bereits erfolgt. Sein Mund steht aber trotzdem noch offen. Ebenso sind seine Augen weit aufgerissen. Im nächsten Moment wird er zu seinen Zügeln greifen. Die Zombies haben ihm einen großen Schrecken eingejagt.

9.7 Flucht

Die Subsequenz endet mit der Flucht der Protagonisten.¹⁶⁷ Hier zeigt sich eine interessante Veränderung bei den Einstellungslängen.¹⁶⁸

Die Flucht wird mittels abwechselnden Einstellungen zwischen den Flüchtenden und dem Grund für die Flucht dargestellt. Als Erstes (E15) sind Madeline und Neil in der schwankenden Kutsche zu sehen. Die Fahrt ist unruhig und schnell, getrieben von dem in Panik geratenen Kutscher.

Daraufhin folgt ein Einstellungswechsel (E16). Der Fremde ist zu sehen, wie er Madelines Schal an sich reißt. Er ist ruhig und gelassen. Beide Einstellungen E15 und E16 sind gleich lang.

Nun folgen zwei kurze Einstellungen (E17 und E18) der Kutsche. In der einen sind wieder Madeline und Neil bei der unruhigen Fahrt zu sehen, dann eine Totale, die die Kutsche bei ihrer rasanten Fahrt zeigt.¹⁶⁹

Eine Einstellung (E19) des Fremden schließt an. Diesmal sind seine Zombies hinter ihm zu sehen. Er betrachtet ruhig den Schal, steckt diesen ein und läuft aus dem Bild. Der erste Zombie folgt ihm.

¹⁶⁷ Interessanterweise findet der Kutscher bei der Flucht ohne weitere Probleme das gesuchte Anwesen.

¹⁶⁸ Vgl. Einstellungsgrafik 1.3 / Einstellungsprotokoll 1.3, S.1f E15-E24.

¹⁶⁹ Ab dem Eintreten der Flucht sind die, in der Einstellungsgrafik, nicht markierten Felder die Totalen der Kutsche.

Diese Einstellung ist wieder nahezu gleich lang wie die beiden vorangegangenen (E17 und E18) zusammen.

Es wird ein Gegensatz dargestellt. Die Flüchtenden in größter Unruhe, visualisiert durch die unruhige Fahrt der Kutsche und die Schnitte während der Fahrt. Auf der anderen Seite, im gleichen zeitlichen Umfang, wird der Grund für die Flucht dargestellt, der Fremde und seine Zombies. Dieser allerdings in großer Ruhe und Gelassenheit, ohne Schnitte.

Der letzte Abschnitt der Flucht (E20 bis E24) wiederholt dieses Muster. Wieder folgen Einstellungen der Kutsche, diesmal aber vier Stück (E20 bis E23). Insgesamt sind diese vier Einstellungen solange wie die Einstellungen E17 und E18 zusammen bzw. genauso lang wie E19.

Dadurch, dass es sich um vier Einstellungen handelt, werden die einzelnen Einstellungen jeweils ungefähr halb so lang wie E17 (bzw. E18).

Das Schnittmuster wird dabei beibehalten. Abwechselnd wird das Pärchen und dann die Kutsche in der Totalen gezeigt. Durch die vielen Wechsel und die kürzeren Einstellungszeiten nimmt der Zuschauer die Fahrt verstärkt als unruhig wahr.

Im Anschluss folgt wieder eine Einstellung, die den Grund der Flucht zeigt (E24). Die Länge hierfür ist nach demselben Muster gewählt. Die Einstellung ist solange wie die Einstellungen E20 bis E23 zusammen, somit ebenso lang wie E19 und genauso lang wie E17 und E18 zusammen.

In dieser Einstellung ist allerdings der Fremde nicht mehr zu sehen, er ist ja bereits zuvor aus dem Bild gegangen, aber seine Zombies werden gezeigt, wie sie den von ihm eingeschlagenen Weg folgen.

9.8 Zombies

Die aufgestellten Hypothesen sollen auf Basis dieser Beobachtungen überprüft werden. Der diametrale Gegensatz zwischen dem Fremden, der später als Legendre¹⁷⁰ charakterisiert wird und Madeline wurde im Standbild M4 veranschaulicht.

Die anderen Personen/Wesen, die in dieser Einstellung nur ungenau zu sehen waren bzw. zu erahnen sind, können den beiden Polen zugeordnet werden. Dies sind zum einen die Zombies, die auf der Seite von Legendre zu verorten sind. Zum anderen ist das Neil, der auf die Seite von Madeline gehört. Dieser Zusammenhang offenbart sich in der Fluchtszene sehr deutlich. In dieser werden beide Pole so gesehen von einander abgestoßen, beziehungsweise der eine Pol (Legendre) verharrt und der Andere (Madeline und Neil) entfernt sich.

Auch hier zeigt sich, dass der Pol um Legendre eine gewisse Überlegenheit besitzt, wie bereits durch sein nonkonformes Regelverhalten zu Beginn der Subsequenz vermutet wurde. Unterstrichen wird dieser Zusammenhang durch das gelassene Verhalten von Legendre und dem

¹⁷⁰ Es soll darauf hingewiesen werden, dass der Name von Legendre im Film selbst nicht erwähnt wird sondern nur bei entsprechenden Zusatzinformationen.

langsamen Abgang der Zombies auf der einen Seite und der überstürzten unruhigen Flucht der Kutsche auf der Anderen.

Interessant ist hier das Verhältnis zu den Zombies. Zum einen wird deutlich gemacht, dass diese Legendre untergeordnet sind. Sie folgen ihm ins Bild und auch wieder aus dem Bild heraus. Sie sind eher Randexistenzen neben ihm, können durchaus als seine Sklaven betrachtet werden.

Auf der anderen Seite sind sie aber das angstausslösende Moment, das den Kutscher aus seiner Apathie erweckt und die überstürzte Flucht einleitet.

Um einen genaueren Einblick in diese Zusammenhänge zu erhalten, wird die Analyse mit einem intensiveren Blick auf die Zombies fortgesetzt werden. Hierzu werden die Standbilder der Zombies zu dem Zeitpunkt verwendet, als diese aus dem Bild laufen. Sie werden dabei in einer Halbtotalen gezeigt. Auf diesen Bildern können die einzelnen Wesen das erste Mal im Film isoliert betrachtet werden.



(Abbildung M12)



(Abbildung M13)



(Abbildung M14)



(Abbildung M15)



(Abbildung M16)

Insgesamt bewegen sich sechs Zombies den Hügel herab. Von diesen sind, in der angesprochenen Weise, aber nur fünf zu sehen. Der zweite Zombie in Abb. M9 wird nicht in einer isolierten Sichtweise gezeigt. Vom Aufbau des Films müsste er in der Zeit, in der die Einstellungen E20 bis E23, gezeigt werden, aus dem Bild gehen. Warum gerade auf ihn verzichtet wird, lässt sich zu diesem Zeitpunkt noch nicht klären.

Auffallend ist, dass alle fünf Zombies recht unterschiedlich, geradezu individuell, auf den Betrachter wirken. Alle fünf scheinen unterschiedliche Kleidung zu tragen; auch die Ausgestaltung der Gesichter wirkt unterschiedlich; es kommen unterschiedliche Haarfarben vor; manche Zombies haben eher längere, etwas buschige Haare, bei einem Anderen sind Haare kaum zu erkennen; die Zombies haben unterschiedliche Bärte und die beiden Zombies in Abb. M12 und M13 haben im Vergleich zu den Anderen einen teilweise freien Oberkörper.

Im Detail ließen sich viele unterschiedliche Merkmale der Zombies herausarbeiten. Dieser Schritt muss aber noch etwas warten, da die Aufnahmen hierfür nicht optimal geeignet sind. Insgesamt ist also auffallend, dass diese sechs Zombies recht individuell gestaltet sind.

Um nun mit einer differenzierten Betrachtung der individuellen Merkmale der Zombies fortfahren zu können, soll im Folgenden die Subsequenz 4.3 betrachtet werden.

10. Subsequenz 4.3

10.1 Einstellungsgrafik Subsequenz 4.3

Einstellung	Zeit	Beschreibung	Dialog
F1			
	29 Sek.	T Friedhof, B. zeigt in Richtung noch nicht zu sehender Zombies.	B.: „Look!“
F1.2			
		KS nach rechts auf die Zombies.	
F2			
	22 Sek.	HT der Zombies.	B.: „Zombies!“ L.: „Yes. The are my servants. Did you think we could do it alone? In the lifetime they were my enemies. Ledot the witch doctor. Once my master...
F3			
	15 Sek.	N/G Gesicht Ledot.	...Secrets I tortured out of him...
F3.2			
		KS nach links. N/G Gesicht Von Gelder.	...Von Gelder, the swine. Swollen with riches. He fought against my spell until the last....

Einstellung	Zeit	Beschreibung	Dialog
F4	12 Sek.	HT Zombies	<p>... In him I have a struggling type. His Excellence Richard. Once Minister of the interior.</p> <p>Scarpia, Brigand Chief...</p>
F5	9 Sek.	N/G Marcquis.	<p>...Marcquis, Captain of Gendarmerie....</p>
F5.2		KS nach links unten. N/G Chauvin.	<p>...and this -- this is -- Chauvin...</p>
F6	39 Sek.	AM B. und L.	<p>...The high executioner -- who almost executed me! I took them just as we will take this one."</p> <p>B.: „But what if they regain their souls?"</p> <p>L.: „They would tear me to pieces. But that, my friend, shall never be."</p>

10.2 Inszenierung der Zombies in der Subsequenz 4.3

Es wurden nun grundlegende Elemente des Films und die Verknüpfung der wichtigsten Figuren im Film herausgearbeitet. Dabei wurden die Zombies in dessen narrative Struktur eingeordnet und abschließend geklärt, dass diese sehr individuelle Merkmale aufweisen. Um nun diese sechs Zombies aus der Anfangsszene genauer betrachten zu können, wird die Analyse in der Subsequenz 4.3 fortgesetzt. In dieser werden dem Zuschauer die Zombies individuell präsentiert; geradezu persönlich vorgestellt.

Für die Einstellungsgrafik 4.3 wurde immer zu Beginn einer Einstellung das erste Standbild entnommen. Bei Kameraschwenks wurde zusätzlich das erste Bild in der veränderten, wieder festen, Kameraposition mit aufgenommen, dies sind die Bilder zu den Einstellungen F1.2, F3.2 und F 5.2.

Bevor auf die Vorstellung der Zombies, die in dieser Subsequenz Legendre durchführt, eingegangen wird, soll nochmals ihre Inszenierung im Vergleich zu der Subsequenz 1.3 untersucht werden. Dort wurde ihr Auftreten mit einem angstausslösenden Impuls kombiniert. Es soll geprüft werden, ob sich diese Inszenierung hier wiederholt.

Im zwischenzeitlichen Verlauf des Films wurde der Zuschauer bereits wiederholt mit Zombies konfrontiert.¹⁷¹ Auch Beaumont, der in dieser Szene Legendre auf dem Friedhof begleitet, ist durch seinen Besuch in der Zuckermühle bereits mit dem Wesen der Zombies vertraut.

Die Subsequenz startet mit einer Totalen (beinahe einer Supertotalen).¹⁷² Es ist Nacht, zwei Männer, Beaumont und Legendre, laufen einsam über den Friedhof. Achtet man genau auf den Kopf von Beaumont wird deutlich, dass er diesen unablässig hin und her bewegt. Er schaut sich um, er wirkt verloren in der Weite des Friedhofs.

Legendre bewegt sich im Vergleich dazu zielstrebiger, er kennt den Weg. Er scheint Beaumont fast schon zu führen. Im Hintergrund ertönt Hundegebell.¹⁷³ Die Unsicherheit von Beaumont, die Umgebung, die Nacht und das Hundegebell machen die Szene unheimlich.¹⁷⁴

Die beiden bleiben stehen, plötzlich erblickt Beaumonts motorisch aktiver Kopf etwas. Er streckt seinen linken Arm aus. Zuerst greift er damit erschrocken Legendre an die Schulter (Abb. N1), dann zeigt er auf etwas (Abb. N2). Die Geste wird durch die weiße Innenseite seines Umhanges noch verstärkt und auch verbal weist er Legendre und den Zuschauer daraufhin „Look!“¹⁷⁵

Er sagt nicht mehr als dieses eine Wort; vielleicht wagt er es nicht, der Anblick scheint ihm „die Sprache verschlagen zu haben“.

171 Dies ist der Fall in den Subsequenzen 1.3 (wie bereits beschrieben), 1.8, 2.1 und 2.2 (diese drei Subsequenzen stellen den Besuch Beaumonts in der Zuckermühle dar).

172 Vgl. Einstellungsgrafik 4.3 F1.

173 Vgl. *White Zombie* (1932) Script. S. 13.

174 Vermutlich weniger im Sinne von Freuds Begriff des Unheimlichen, sondern eher im Sinne der allgemeinen Wahrnehmung.

175 *White Zombie* (1932) Script, S.13.

In dieser Geste, seiner Sprache und seiner Körperhaltung, wird eine große Angst deutlich. Er steht auch nicht mehr aufrecht, seine Knie und sein Rücken sind gebeugt, als könne er sich durch den Anblick nur noch schwer auf den Beinen halten.¹⁷⁶

Der Zuschauer fragt sich natürlich, was diesen Schrecken auslöst, doch er wird nicht sofort aufgeklärt. Erst folgt ein Kameraschwenk in die Richtung des ausgestreckten Armes von Beaumont hin zu dem erschreckenden Unheil, das vermeintlich in der Nacht lauert.

Das antizipierte Unheil wird bestätigt und nimmt Gestalt an. In der Dunkelheit stehen die sechs Zombies aus der Subsequenz 1.3, diesmal nebeneinander und hintereinander angeordnet.¹⁷⁷

Nach dem die Untoten einmal wahrgenommen wurden gibt es kein Zurück mehr. Es folgt ein Schnitt und die Kamera ist mit einer Halbtotale näher am Geschehen dran.¹⁷⁸ Daraufhin laufen Legendre gefolgt von Beaumont ins Bild.



(Abbildung N1)¹⁷⁹



(Abbildung N2)

Auch wenn der Zuschauer das Wesen dieser Kreaturen sicher bereits erahnt, bestätigt Beaumont, nach Eintreffen im Bild der Einstellung F1.2, diese Vermutung interessanterweise mit dem gleichen Wort(-laut) wie der Kutscher in 1.3 „Zombies!“¹⁸⁰.

Ganz gleicht der Tonfall dem erschrockenen Ausruf des Kutschers zu Beginn zwar nicht, aber es ist trotzdem interessant, wie ähnlich die Begegnung mit den Zombies 20 Filmminuten später gestaltet

176 Auf den Abbildungen ist die veränderte Körperhaltung nicht so gut zu erkennen, aber im Film erfolgt ein deutliches Einbrechen der Haltung von Beaumont.

177 Vgl. Einstellungsgrafik 4.3, F1.2.

178 Vgl. ebd., F2.

179 Die beiden Abbildungen N1 und N2 wurden an beiden Seiten und Oben zugeschnitten, um Beaumont und Legendre besser zu zeigen.

180 White Zombie (1932) Script, S.13.

wird. Die Wesen scheinen somit weiterhin etwas an sich furchterregendes zu besitzen.

Darauf ist die erste Reaktion in beiden Fällen ein großer Schreck. Im Gegensatz zum Kutscher nähert sich Beaumont aber diesen Wesen. Dieser Umstand lässt sich gut erklären, wenn das Wissen über die vergangene Handlung des Films hinzugezogen wird. Die Überwindung von Beaumonts Furcht begründet sich mit dem „Pakt“, welchen er mit Legendre eingegangen ist. Es ist der einzige Weg sein Ziel, Madeline, zu erreichen.

Das Charaktermerkmal der Zombies, das sie als angstausslösend beschreibt, bleibt somit weiter vorhanden.

Der Ausruf „Zombies!“ stellt neben seiner Funktion, den Schrecken des Ausrufers widerzuspiegeln auch eine Warnung dar. Vergleichbar mit dem Ausruf „Feuer!“.

Die Warnung scheint sich an Legendre, aber auch den Zuschauer zu richten. Die Tatsache, dass Legendre vor seinen eigenen Zombies gewarnt wird, ist allerdings ein wenig irritierend.

Die Antwort von Legendre spiegelt diese Irritation wider. „Yes“¹⁸¹ antwortet dieser. Eine unpassende Antwort auf eine Warnung. „Yes“¹⁸² stellt in diesem Fall keine Antwort auf eine Ja/Nein Frage dar, sondern hat einen bestätigenden Charakter.

Doch eine Warnung zu bestätigen ist durchaus inadäquat. Die Antwort spielt die Warnung und den Schrecken von Beaumont herunter und lässt ein größeres Wissen über den Sachverhalt erahnen.

Dieses Wissen tritt bereits im nächsten Satz zum Vorschein. „They are my servants.“¹⁸³ erklärt Legendre Beaumont. Aber auch diese Aussage ist keine alleinige Erklärung. Mit der Aussage klingt eine gewisse Entwertung der aversiven Reaktion von Beaumont mit. Der Sklavencharakter der Zombies wird beiläufig und nebensächlich erklärt. Auf Beaumonts Furcht wird in keiner Weise eingegangen.

Nach der Methode des Geschichtenerzählens der Objektiven Hermeneutik könnte hier gut eine Situation als Beispiel dienen, in der eine Person bei einer Anderen zu Besuch ist. Die erste Person erschreckt sich an dem Haustier der Anderen, beispielsweise einer Spinne, Schlange oder ähnlichem. Die erste ruft erschrocken „Spinne!“¹⁸⁴ und die andere antwortet daraufhin „Ja, das ist mein Haustier.“

Die Vermutung, dass Legendre Beaumonts Furcht nicht beachtet und diese abwertet, bestätigt die nächste „Frage“ von Legendre „Did you think we could do it alone?“¹⁸⁵. Es handelt sich hier um eine rhetorische Frage; die Antwort ist klar. Etwas Provokatives liegt in der Frage. Natürlich können die beiden ihr (noch unbekanntes) Vorhaben nicht alleine durchführen. Sie brauchen die Zombies.

181 White Zombie (1932) Script, S.13.

182 Ebd.

183 Ebd.

184 Der Ausruf „Spinne!“ wirkt hier unpassend. Es wird erwartet, dass die Person etwas hinzufügt um den Schrecken auszudrücken „Oh je, eine Spinne!“ oder ähnliches. Das rührt daher, dass der Charakter einer Warnung, der bei dem Ausruf „Zombie!“ angesprochen wurde, nicht gegeben ist. Würde sich irgendwo im Amazonas einem Gefährten eine riesige Spinne unbemerkt nähern (zum Beispiel sich auf seinen Rücken herablassen) ist der Ausruf „Spinne!“ besser vorstellbar.

185 White Zombie (1932) Script, S.13.

Es ist als wollte Legendre unter anderem mit den drei Aussagen sagen: „Ja klar sind das Zombies, was hast du denn gedacht?“

Der nächste Satz von Legendre rundet diese Interpretation ab. „In the lifetime they were my enemies.“¹⁸⁶ Die Aussage ist weniger, dass sie früher seine Feinde waren, sondern dass sich dieses Verhältnis geändert hat. Sie können nicht mehr seine Feinde sein, weil die Vergangenheitsform gewählt wurde. Niemand spricht so über jemanden, den er immer noch als seinen Feind betrachtet. Es stellt sich die Frage, was diese Kreaturen nun, nach ihrem Leben, für eine Stellung haben und hier wird der Zuschauer auf den Inhalt eines vorangegangenen Satzes verwiesen. Inzwischen sind sie Legendres „servents“. Sie sind seine Diener oder Knechte.

Dies bestätigt die zu Beginn formulierte Hypothese der Unterordnung der Zombies unter Legendre als eine Art Untertanen.

10.3 Charakterisierung der Zombies

In der Subsequenz wird eine zunehmende Gewissheit herausgearbeitet. Zu Beginn ist alles sehr unbestimmt. Zwei Menschen, ohne offensichtlichen Grund, einsam auf einem Friedhof, dann folgt das Erschrecken von Beaumont und die Erkenntnis, welche Wesen die Reaktion ausgelöst haben. Diese zunehmende Bestimmung wird durch die Kameraführung unterstützt. Als Erstes ist die Totale zu sehen, der weite Friedhof, anschließend folgt der Schwenk und die Zombies sind zu erkennen. Als nächstes geht die Kamera näher an das Geschehen heran, weitere Details werden sichtbar.

Auf die Erkenntnis von Beaumont über die Anwesenheit der Zombies folgt ein langer, oben anfänglich analysierter, Monolog von Legendre. In diesem stellt er anschließend die einzelnen Zombies vor. Die Kamera folgt (mit einer Ausnahme) dem vorigen Muster. Sie geht während der Vorstellung näher an die Zombies heran und zeigt diese in einer Nah- oder Großaufnahme.¹⁸⁷

Die Individualisierung der sechs Zombies, die bereits angesprochen wurde, wird in den folgenden Einstellungen stärker herausgearbeitet. Die einzelnen Zombies werden von Legendre mit Namen und Geschichten versehen.

Drei Funktionen können aus diesem Vorgehen herausgearbeitet werden. Der am offensichtlichsten vermittelte Inhalt befindet sich in erster Linie in den wörtlichen Aussagen von Legendre und ist schnell zu erkennen. Es wird Wissen über das (frühere) Leben der Zombies vermittelt. Dies verleiht ihnen eine Geschichte und somit eine Persönlichkeit.

Des Weiteren wird Wissen über das Wesen der Zombies vermittelt. Es wird geklärt, dass es sich um lebende Tote handelt, die mittels geheimen Wissens am Leben erhalten werden. Diese

¹⁸⁶ White Zombie (1932) Script, S.13.

¹⁸⁷ Vgl. Einstellungsgrafik 4.3, F3 – F5.2.

Informationen deuten auch schon in die Richtung von Madelines Schicksal. Am Ende schließt Legendre mit dem Satz „I took them just as we will take this one.“¹⁸⁸. Dabei wendet sich sein Blick auf das Mausoleum, in dem Madeline ruht.

In einem dritten Erzählstrang werden Informationen über Legendre und sein Leben vermittelt. Wie er sein Wissen und seine Fähigkeiten erlangte und wie er sich seinen Widersachern widersetzte.

Um in die Lage zu kommen, die sechs Zombies im Folgenden differenziert betrachten zu können, werden die über den ersten Erzählstrang vermittelten Informationen genauer analysiert.¹⁸⁹ Hierzu zählt natürlich nicht nur der Inhalt des von Legendre wiedergegebenen Textes, sondern auch die Informationen, die dem Zuschauer visuell vermittelt werden.¹⁹⁰

Wie so vieles in diesem Film mutet auch die Vorstellung der Zombies bei näherer Betrachtung verwirrend und grotesk an. Dem oben angesprochenen Schema folgend, geht die Kamera näher an das Geschehen heran. Der erste Zombie wird nach den kurzen einleitenden Worten „Ledot the witch doctor. Once my master [...]“¹⁹¹ in der Halbtotale, in einer Nah- /Großaufnahme gezeigt.¹⁹² Die weitere Vorstellung von Ledot erfolgt in dieser Kameraperspektive.

Verwirrend wirkt, dass der in Szene Gesetzte keinerlei Reaktionen auf seine Vorstellung zeigt. Der Ton wird im Off gesprochen und Ledot recht ausgiebig gezeigt. Dieser verändert nicht einmal seine Mimik, obwohl sich das Geschehen in diesem Augenblick um seine Person dreht. Dies ist eine ungewohnte Form einer Vorstellung (wird seine Wesensart einmal ausgeblendet).

Die Vorstellung scheint „über seinen Kopf hinweg“ zu erfolgen. Der Gedanke liegt nahe, dass, auch aufgrund der Wesensart dieser Kreaturen wenig Vergleichsmöglichkeiten gegeben sind, denen diese Art und Weise der Vorstellung gegenübergestellt werden kann.

Aber im selben Jahr ist ein Film erschienen, der seine „Kreaturen“, nahezu in identischer Weise einführt. Der Film *Freaks* von Tod Browning.

Im Folgenden soll die einführende Inszenierung der *Freaks*¹⁹³ in dem Film *Freaks* mit der Vorstellung der Zombies in der Subsequenz 4.3 verglichen werden. Hierfür wird zuerst einmal die entsprechende Subsequenz aus *Freaks* betrachtet.

188 *White Zombie* (1932) Script, S.14.

189 Natürlich ist auch der zweite Erzählstrang für die Analyse über das Wesen der Zombies von Bedeutung. Diese Erkenntnisse bedürfen aber keiner weiteren Analyse und werden später geklärt und in die Arbeit integriert.

190 Ein anderer auditiver Inhalt, als den von Legendre gesprochenen Text wird dem Zuschauer in dieser Szene nicht vermittelt.

191 *White Zombie* (1932) Script, S.14.

192 Einstellungsgrafik 4.3, F3.

193 Es soll ausdrücklich darauf hingewiesen werden, dass es sich bei der Bezeichnung *Freak* nicht um eine diskriminierende Bezeichnung für Menschen mit einer körperlichen Auffälligkeit oder Behinderung handeln soll. Sondern dass mit diesem Begriff darauf hingewiesen wird, dass der Film diese Menschen als *Freaks* inszeniert. Bei den Zombies handelt es sich ja auch um gewöhnliche Menschen, die erst durch den Film als „Zombies“ inszeniert werden. Dasselbe gilt natürlich ebenfalls für den Begriff „Freakgeräusche“ in der Einstellungsgrafik. Es sind keine menschlichen Äußerungen dieser Personen zu hören, sondern Geräusche, die die Außergewöhnlichkeit der „Freaks“ hervorheben sollen.

10.3.1 Einstellungsprotokoll Freaks

Nr.	Zeit	Kamera	Beschreibung	Ton
G1	21 Sek.	Halbtotale (HT) Kamerafahrt (KF) Rückwärts	Zwei Männer laufen durch den Wald. (Jon und Dubois) Einer ist aufgeregt am erzählen. Am Ende der Einstellung bleiben die beiden stehen.	Dubois (D.): "...only your imagination." Jon (J.): „But monsieur Dubois, at first, I could not believe my own eyes. A lot of horrible, twisted things crawling, whining, globbering.“ D.: „Really, Jon, what were you drinking last night?“ J.: „Nothing monsieur, I assure you.“
G2	8 Sek.	Totale (T)	Frau und „Freaks“ auf einer Lichtung. Frau liest. „Freaks“ spielen auf der Lichtung	
G3	12 Sek.	HT KF Rückwärts	Die beiden Männer beim Gespräch.	J.: „Oh, monsieur, there must be a law in France to smother such things at birth, or lock them up. D.: „All right, Jon, if there's anything like you say on my grounds we'll have it removed.“
G4	6 Sek.	T	„Freaks“ beim Spielen. Einer spielt auf einer Mundharmonika.	<i>Mundharmonika.</i> <i>„Freakgeräusche“</i>
G5	6 Sek.	HT Kamera folgt dem gezeigten „Freak“	Mann ohne Beine beim Klatschen. Andere „Freaks“ tanzen an ihm vorbei. Er folgt ihnen auf seinen Händen.	<i>Mundharmonika</i> <i>„Freakgeräusche“</i>
G6	5 Sek.	HT	„Freaks“ beim Tanzen.	<i>Mundharmonika</i> <i>„Freakgeräusche“</i>
G7	7 Sek.	T	„Freaks“ beim tanzen. Nach kurzer Zeit rennen diese weg.	<i>Mundharmonika</i> <i>„Freakgeräusche“</i>
G8	8 Sek.	HT	„Freaks“ suchen Zuflucht bei einer Frau. Die beiden Männer treten nacheinander ins Bild.	J.: „Go away all of you! Don't you know trespassing's the same as stealing.“ (Bis zum Eintreffen der Männer im Bild, Ton im Off).
G9	9 Sek.	Amerikanische (AM)	„Freaks“ sind um die Frau (Tetrallini) versammelt. Sie hat einige im Arm.	Tetrallini (T.): „Oh, I'm sorry, monsieur. I am Madame Tetrallini. These are children of my circus.“
G10	5 Sek.	AM	Die beiden Männer sind im Bild.	J.: „Children! Monsters!“

				D.: „Oh, you're a circus. I understand.“
G11	5 Sek.	Nahaufnahme (N.) Kameraschwenk (KS) nach rechts	Zwei „Freaks“ werden gezeigt. Eine an der Brust der Frau, die andere dahinter. Zwei weitere „Freaks“ auf der anderen Seite der Frau sind im Bild.	T.: „So you see, monsieur, when I have a chance I like to take them... ...into the sunshine and let them play like children....“ (Ton im Off)
G12	8 Sek.	AM	Frau mit „Freaks“ im Bild.	„...That is what most of them are—children.“
G13	3 Sek.	AM	Die beiden Männer im Bild.	D.: „Children...“
G14	4 Sek.	N KS nach rechts	Mann ohne Arme und Beine auf dem Boden Mann ohne Beine auf dem Boden.	„...children...“ (Im Off)
G15	27 Sek.	HT	Männer, Frau und „Freaks“ Männer gehen aus dem Bild.	„...Please forget the mistake, madame. You are welcome to remain. Au revoir. Come, Jon.“ T.: „Thanks a thousand, monsieur. Oh, shame, shame, shame. How many times have I told you not to be frightened. Have I not told you God looks after all his children?“

10.3.2 Freaks

Das Einstellungsprotokoll wurde auf Basis einer Subsequenz aus *Freaks* erstellt, die von 6:51 Minuten bis 9:09 Minuten geht. Es kann im Rahmen dieser Arbeit natürlich nicht auf Einzelheiten und Interpretationsweisen zum Film *Freaks* eingegangen werden, dies würde ihren Rahmen deutlich überschreiten. Deshalb werden hier Details über die Darstellungsweise und das Menschenbild von Menschen mit einer Körperbehinderung in *Freaks* nicht berücksichtigt.

Ebenso finden sich auch in dieser Subsequenz aus *Freaks* weitere Interpretationsebenen, die in diesem Zusammenhang nicht behandelt werden.

Die Szene aus *Freaks* soll als Vergleich zwischen der ersten Inszenierung der einzelnen Freaks, so gesehen deren Vorstellung im Film und der ersten individuellen Vorstellung der sechs Zombies aus *White Zombie*, denen in diesem Film eine Art „Zombie-Hauptrolle“ zukommt, dienen.

In der Subsequenz aus *Freaks* gehen zwei Männer durch den Wald, einer aufgeregt und unruhig (Jon), der andere gelassen und entspannt (Dubois).¹⁹⁴ Der Zuschauer erwartet gespannt eine

¹⁹⁴ Vgl. Einstellungsprotokoll *Freaks*, G1.

Begegnung mit „[a] lot of horrible, twisted things crawling, whining, globbering“¹⁹⁵.

Und plötzlich wird dieser durch einen Schnitt mit diesem Anblick konfrontiert.¹⁹⁶ Zwar weicht der Schnitt von dem Kameraschwenk aus der Subsequenz von *White Zombie* ab, aber alle anderen Elemente weisen eine große Parallelität zwischen den beiden Filmen auf. Die Darstellung der beiden Männer, die Erwartung etwas Unnatürliches und Schreckenerregendes zu erblicken und der Wechsel der Kameraeinstellung.

Im Anschluss folgt ein weiterer Einstellungswechsel zwischen den beiden Männer und den Freaks.¹⁹⁷ Die Freaks werden nun auch über einen längeren Zeitraum gezeigt.¹⁹⁸ Hier kommt es zu einer ausführlicheren Darstellung dieser Personen, als bei den Zombies in *White Zombie*.

Aber schon in dem Wechsel von G3 zu G4 offenbart sich wieder eine enorme Analogie. Am Ende von G3 erblicken die beiden Männer die Zirkusdarsteller und bleiben erschrocken stehen. Jon schlägt seinen rechten Arm, in seinem Schreck, an den Bauch/die Brust von Dubois. Dies ist vergleichbar mit der Reaktion von Beaumont auf den Anblick der Zombies (Abb. L1).¹⁹⁹



(Abbildung L1)

Hier soll noch hinzugefügt werden, dass auch Dubois, der eher den ruhigeren Charakter repräsentiert, beim Anblick der Freaks etwas zurückweicht und den Mund öffnet. Er wurde also ebenfalls durch den Anblick erschreckt. Im Vergleich zu Legendre ist er ja mit dem Wesen der „Kreaturen“ nicht vertraut.

Auch der anschließende Verlauf der Szene erinnert stark an *White Zombie*. Die Freaks stehen oder liegen vor und hintereinander, so dass alle gut zu sehen sind (Abb. N3).²⁰⁰ Ähnlich wie die

195 Freaks (1932) Transkript.

196 Vgl. Einstellungsprotokoll Freaks G1 und G2.

197 Vgl. ebd., G2-G4.

198 Vgl. ebd., G3 bis G6.

199 Auch wird der aktive Arm hier ebenso mit einem zusätzlichen Gegenstand ausgestattet, der die Aufmerksamkeit verstärkt. Beaumont trug den Mantel mit der weißen Innenfläche. Jon einen Spazierstock.

200 Vgl. Einstellungsprotokoll Freaks, G9.

Zombies in den Einstellungen F1.2/F2.²⁰¹ Ebenso betreten im Anschluss die beiden Männer von der linken Seite das Bild.

Natürlich sollen aber auch die Unterschiede, die die beiden Filme in diesen Subsequenzen aufweisen, nicht übergangen werden. Die Freaks werden bei ihrem Auftritt, anders als die Zombies, beim Spielen dargestellt. In dieser Situation sollen sie trotz ihrer scheinbar grotesken Erscheinung etwas kindliches darstellen. Oder anders gesehen wird das Groteske durch die Handlung des Spielens noch stärker hervorgehoben.²⁰²



(Abbildung L2)



(Abbildung N3)

Auch flüchten die Freaks beim Auftritt der beiden Männer und suchen Schutz bei Frau Tetrallini. Dagegen lassen sich die Zombies natürlich keinen Schrecken von zwei herannahenden Personen einjagen. Hier bestünde auch die Frage, in wie weit sie diese überhaupt wahrnehmen.

Trotz dieser Punkte kann aufgrund der oben angeführten Beobachtungen²⁰³ den Freaks ihr von Seiten des Films auferlegter angstausslösender Charakter nicht abgesprochen werden.

Ab der Einstellung G9 beginnt die Vorstellung der Freaks.²⁰⁴ Frau Tetrallini wird zusammen mit ihnen in der Amerikanischen gezeigt. Die Vorstellung erfolgt nicht, wie in *White Zombie*, in individueller Form der einzelnen Personen sondern Frau Tetrallini stellt sich vor und anschließend wird die Gruppe der Freaks kollektiv als „Children of [...] [the] circus“²⁰⁵ kenntlich gemacht.

Als nächstes werden wiederum die beiden Männer in der Amerikanischen gezeigt. Jon zweifelt den kindlichen Charakter der Personen an: „Children! Monsters!“²⁰⁶ Dubois dagegen reagiert mit Verständnis: „Oh, you're a circus. I understand.“²⁰⁷

201 Vgl. Einstellungsgrafik 4.3, F1.2/F2.

202 Wie schon erwähnt kann hier nicht auf die Details der Darstellung dieser Menschen mit einer körperlichen Abweichung eingegangen werden. Deshalb wird dieser erste Eindruck auch nicht weiter verfolgt.

203 Die Beschreibung der Freaks und die Reaktion der beiden Männer auf diese.

204 Vgl. Einstellungsprotokoll Freaks, G9.

205 Freaks (1932) Transkript.

206 Ebd.

207 Ebd.

Daraufhin folgt, wie in *White Zombie*, eine nähere Beschreibung der Umstände.²⁰⁸ Genau wie in *White Zombie* wechselt die Kamera in eine Nahaufnahme und zeigt die beschriebenen Personen.²⁰⁹ Der Kopf einer jungen Frau ist zu sehen und links hinter ihr ist ein zweiter Kopf zu erkennen. Wie von Seiten Legendres erfolgen die näheren Erklärungen im Off, während die beschriebenen Personen im Bild sind (Abb. L3; vgl. *White Zombie* Abb. N4).



(Abbildung L3)



(Abbildung N4)

Der Zuschauer erhält die Möglichkeit, diese „Wesen“²¹⁰ eingehend zu betrachten und Details an ihnen wahrzunehmen. Der Text, der „über ihren Kopf hinweg“, fremdbestimmt, vermittelt wird, offenbart dem Zuschauer dabei zusätzliche Informationen.

Der Vorgestellte wird zum Schauobjekt des Zuschauers. Dieser kann seine Neugier, sein Bedürfnis nach Faszination stillen. Intensiv kann er die Wesen, die mit einem furchterregendem Charakter versehen wurden, nun aus der Nähe betrachten.

Es offenbart sich in beiden Filmen eine Ambivalenz. Die Zirkusdarsteller und die Zombies werden in den Filmen mit einer deutlich abschreckenden Wirkung eingeführt. Es werden Inszenierungen verwendet, die dem Zuschauer kenntlich machen sollen, dass er sich vor diesen „Wesen“ fürchten muss.

Dazu entgegengesetzt werden in den beiden Subsequenzen Stilmittel verwendet, die den Zuschauer näher an diese „Wesen“ heranführen. Es werden Details in auditiver und visueller Form über diese offenbart. Diese Details stillen die Sensationslust des Betrachters.

Der weitere Verlauf der beiden Subsequenzen ist bemerkenswert gleich. Während der Erklärungen von Legendre und Frau Tetrallini findet ein Kameraschwenk zu dem nächsten Zombie bzw. zu den nächsten beiden Zirkusdarstellerinnen statt.

Anschließend geht die Kamera in einer Einstellung zurück. Bei *White Zombie* in die Halbtotale, bei

208 Vgl. Einstellungsgrafik 4.3, F3.

209 Vgl. Einstellungsprotokoll Freaks, G11.

210 Die Menschen in Freaks, die Zombies in „White Zombie“

Freaks in die Amerikanische.²¹¹ In beiden Filmen ist nun die ganze Gruppe an Zombies/Freaks zu sehen, während die Erklärungen von Seiten des Präsentierenden fortgesetzt werden.²¹²

Bei *Freaks* werden nun nochmals die beiden Männer mit ihren Reaktionen gezeigt.²¹³ In *White Zombie* waren diese Männer bereits in F4 im Bild.

Anschließend folgt eine weitere Nahaufnahme in beiden Filmen. In *Freaks* werden die beiden letzten Personen, die sich auf dem Boden befinden, mittels Kameraschwenk gezeigt. Während im Off weiterhin über ihren kindlichen Charakter verhandelt wird.²¹⁴

In *White Zombie* werden dementsprechend die beiden letzten Zombies mit einem Kameraschwenk begutachtet. Auch hier führt Legendre den Monolog über deren Geschichte im Off fort.²¹⁵

Das Prinzip wird fortgesetzt, die „Wesen“ werden zur Schau gestellt und der Verantwortliche übernimmt die Beschreibung. Der Zuschauer dagegen kann sie bestaunen. Eine Ambivalenz zwischen Abwehr und Faszination wird vom Film heraufbeschworen.²¹⁶²¹⁷

Die Ambivalenz in der Darstellung, das Motivieren des Betrachters zum Bestaunen und die Tatsache, dass es sich bei den Darstellern im Film *Freaks* um Personen handelt, die auch in ihrem realen Leben die Position eines Freaks innehatten, legt nahe, zur weiteren Interpretation Überlegungen zur Freakshow hinzuzuziehen.

10.3.3 Zombies, Freaks und Freakshow

Bereits früher in der Arbeit diente ein kurzer Überblick dazu, einen Einblick in die Praxis der Freakshows zu liefern. Dieses Wissen soll nun für die weiterführende Interpretation der Subsequenz aus *White Zombie* hinzugezogen werden.

Der Text, der von Legendre gesprochen wird, als die Zombies individuell eingeführt werden, wirkt, als präsentiere er „seine“ Wesen dem Publikum. Der Text ist sicher nicht so gestaltet, wie der Text, der einen Freak beschreiben soll und dessen Seltenheit und Besonderheiten in Szene setzt, aber es handelt sich in der Szene, wie oben herausgearbeitet, um eine Aufforderung an den Zuschauer sich den Zombie und sein Wesen aus der Nähe zu betrachten. Die Zombies werden mit Geschichten und mit besonderen „Titeln“ (High executioner, witch doctor, the swine,...) versehen.²¹⁸

Die schockierende Wirkung der Menschen/Wesen durch ihre Normabweichungen und die damit

211 Einstellungsgrafik 4.3, F4/Einstellungsprotokoll Freaks, G12.

212 Vgl. Einstellungsprotokoll Freaks, G11 und G12/Einstellungsgrafik 4.3, F3 und F4.

213 Vgl. Einstellungsprotokoll Freaks, G12.

214 Vgl. ebd., G14.

215 Vgl. Einstellungsprotokoll 4.3, F5 und F5.2.

216 Oder ist schon beim Zuschauer vorhanden? Diese Frage lässt sich nicht ohne weiteres beantworten.

217 Wird der ganze Film *Freaks* betrachtet ändert sich natürlich die Geschichte, die über die Freaks erzählt wird. Aber darauf, dass diese Interpretation des Films nicht Inhalt dieser Arbeit ist, wurde ja bereits hingewiesen. Und die hier vorgenommene Interpretation über das Wesen der Freaks ist für den Filmanfang auf jeden Fall vertretbar. Ebenso bleibt trotz jeglicher Änderung der Inszenierung der Freaks in dem Film, diese Charakterisierung des unheimlichen Schauobjekts durchgehend in gewisser Form vorhanden.

218 Vgl. Einstellungsgrafik, 4.3.

verbundene Faszination findet sich in den Freakshows, sowie in den Initiationsszenen der Freaks und der Zombies.

Ein weiteres Detail, das die Zombies und Freaks fast austauschbar erscheinen lässt, findet sich in der sprachlichen Gestaltung der Subsequenz aus *Freaks*. Als die Frau auf der Lichtung sich und ihre Gefährten als „I am Madame Tetrallini. These are children of my circus.“²¹⁹ vorstellt, ist die unmittelbare Antwort von Jon: „Children! Monsters!“²²⁰.

Die Freaks werden ohne Umschweife derselben Kategorie zugeordnet wie andere Wesen, die sich unter dem Begriff Monster subsumieren lassen, also auch Zombies.

Dieser Austauschbarkeit lässt sich gut die Überlegung anschließen, dass ein Zombie, hätte sich ein solches Wesen in der damaligen realen Welt finden lassen, sich sicher gut in einer Freakshow gemacht hätte. Eingefangen, vielleicht nachts auf einem Friedhof, hätte er sich, als seelenloses Wesen, das den Tod überdauert, verbunden mit der Frage nach seiner Menschlichkeit, bestimmt gut dem zahlenden Publikum vorführen lassen können.

Damit solch eine Überlegung nicht zu absurd wirkt, soll hier auf den Film *Das Cabinet des Dr. Caligari* hingewiesen werden. Dieser wurde oben als der einzige Film angegeben, der als vorangegangene filmische Inszenierung eines zombieähnlichen Wesens, *White Zombie* vorausging. In diesem präsentiert Dr. Caligari, seinem zahlenden Publikum, auf Jahrmärkten, seinen Somnambulen Cesare.

Aber natürlich darf zu diesem Zeitpunkt (und auch allgemein) nicht soweit gegangen werden, Freaks, die sich zwar nicht über eine körperliche Behinderung definieren lassen, aber im allgemeinen mit einer körperlichen Auffälligkeit und deren gesellschaftlichen Wahrnehmung in Relation stehen und die Figur des Zombies als austauschbar und in irgendeiner Form äquivalent zu betrachten.

Die Funktion²²¹ der Zombiefigur und des Freaks scheint zwar ähnlich gelagert zu sein, aber auf Basis der Funktion ist noch nichts über das Wesen dieser beiden Konstrukte ausgesagt. Es kann durchaus sein, dass unterschiedliche Wesensmerkmale zu einer ähnlichen Funktion führen können und dass in diesem Fall eine ähnliche gesellschaftliche Reaktion auf beide Wesen (den Freak und den Zombie) erfolgt.

Des Weiteren muss hinzugefügt werden, dass die Funktion zwar ähnlich gelagert scheint, aber dass sich auch hier Differenzen ausbilden. Die Verortung der Zombies im Film *White Zombie* erfolgt, wie zu Beginn der Analyse dargestellt, auf der Seite des Bösen, auch wenn sie auf dieser Seite nur als Sklaven fungieren.

Die Position der Freaks in dieser Zeit lässt sich zwar in einer Weise beschreiben, dass diesen

219 *Freaks* (1932) Transkript.

220 Ebd.

221 Zu dem Begriff der Funktion soll auch die Instrumentalisierung dieser Funktion zählen. Freaks und Zombies stellen eine gewisse Normabweichung dar, mit denen Faszination aber auch Angst/Abwehr einhergeht. Aber gleichzeitig werden sie (durch mediale Inszenierungen) so instrumentalisiert, dass sich diese Wirkung verstärkt bzw. entfaltet.

Menschen etwas Schockierendes zugeschrieben wird und sie auf unsere inneren Ängste verweisen.²²², aber eine Unterscheidung zwischen „Gut“ und „Böse“ wird in diesem Zusammenhang nicht getroffen. Freaks stellten etwas Außergewöhnliches, etwas Abweichendes dar, aber nicht etwas (zwingend) Böses.

Die filmische Verortung des Zombies zeigt auf einen anderen Vorgang, der in der Geschichte weiter zurückliegt, bei dem sich die Frage stellen ließe, ob er nicht durch eine Integration in Medien bis heute überlebt hat.

Dieser Vorgang ist in den Monstervorstellungen des 15. und 16. Jahrhunderts zu sehen. In diesen wurden Normabweichungen bei Menschen (unter anderem)²²³ mit einer mythischen, theologischen und moralischen Interpretation versehen. Die Menschen, die mit einer entsprechenden Besonderheit auf die Welt kamen, wurden dadurch schnell in einer Polarisierung zwischen Gut und Böse eingeordnet; als Wechselbalge, die der Teufel persönlich im Kinderbett vertauschte, als Vorboten für Gottes Zorn, als Spiegelbild der von der Menschheit angehäuften Sünden, als Wunder Gottes oder ähnliches.²²⁴

Eine solch eindeutige theologische Sichtweise mit den Vertreten Gott und Satan beinhaltet der Film *White Zombie* nicht, eine Interpretation des Film in dieser Form ist aber durchaus möglich. Auch Rhodes weist in seinem Buch über *White Zombie* auf diese hin.²²⁵ Dr. Bruner und Legendre können als Repräsentanten von Gott und Satan gedeutet werden und Haiti als Unterwelt, die mittels einem unbekannten Boot erreicht wurde.

Auf diese Interpretation soll allerdings nicht weiter eingegangen werden. Der Umstand, dass der Film die Pole Gut und Böse enthält und die Zombies auf der Seite des Bösen verortet werden, wurde eingangs herausgearbeitet. In diesem Sinne können die Zombies durchaus als Monster in diesem Spannungsfeld gesehen werden.

Die Funktion der Figur des Zombies in *White Zombie* lässt also Parallelen in zwei Dimensionen erkennen.

Zum einen sind dies die Parallelen zu der Funktion der Freaks, gekennzeichnet durch eine Normabweichung und das Hervorrufen von Abwehr und Faszination.

Zum anderen sind dies die Parallelen zu der Rolle der Monster, die eine mythische Besetzung haben. Beide Parteien (Monster und Zombies) scheinen ebenfalls durch eine gewisse Form der Normverletzung gekennzeichnet zu sein. Die Beziehung zwischen Zombie und Monster bzw. Monstrosität wird im Weiteren näher betrachtet.²²⁶

222 Vgl. Stammberger, Birgit (2011), S.46.

223 Vgl. Daston, Lorraine & Park, Katharine (1998). Wunder und die Ordnung der Natur 1150 – 1750. Aus dem Englischen von Sebastian Wohlfeil sowie Christa Krüger (Kapitel 5 und 7). Frankfurt am Main: Eichborn, S.205-237.

224 Müller, Klaus E. (1996), S.14/Daston, Lorraine & Park, Katharine (1998), S.210-224.

225 Vgl. Rhodes, Gary D. (2001), S.34-38.

226 Funktion und Wesensmerkmale lassen sich nicht einfach voneinander trennen. Die Normverletzung die bei den Zombies angesprochen wurde verweist bereits auf die Wesensmerkmale. Diese wurden aber noch nicht analysiert, deshalb wird sich diese Hypothese erst im weiteren Verlauf der Arbeit stützen oder widerlegen lassen.

Natürlich handelt es sich bei beiden Punkten hierbei nicht um Eins-zu-eins Vergleiche, sondern nur um Parallelen.

Erwähnenswert ist auch, dass die Äußerung von Jon, die die Freaks mit Monstern gleichsetzt, auf eine Verbindung zwischen diesen beiden „Gruppen“ hinweist.²²⁷

Somit stellt sich die Frage, was eigentlich das Wesen des Zombies (zumindest in diesem Film) ausmacht. Häufig ist es in Filmen der Fall, dass von außen sichtbare Merkmale auf das Innenleben, auf die Persönlichkeit eines Menschen (bzw. eines Wesens) verweisen. Deshalb sollen im Weiteren die Merkmale genauer untersucht werden, die den Zombie als solchen kennzeichnen, diese Wesen also in Differenz zu dem „gewöhnlichen“ Menschen setzen.

Hierfür muss zunächst wieder zurückgegangen werden zu der Subsequenz, in der die Vorstellung der Zombies erfolgt.

10.4 Vorstellung der Zombies

Nach diesen Überlegungen soll sich die Arbeit wieder den sechs Zombies und den Geschichten, mit denen sie versehen werden, zuwenden. Als Erstes wird Ledot von Legendre vorgestellt. Dieser wird hierbei in Nahaufnahme gezeigt.²²⁸ Über ihn wird berichtet, dass er in seinem früheren Leben ein „witch doctor“²²⁹ war, von dem Legendre sein Wissen übernommen hat. Daraufhin folgt die Vorstellung von Von Gelder „the swine“²³⁰. Dieser wird ebenfalls in Nahaufnahme vorgeführt und mit einer kurzen Geschichte versehen.²³¹ Es wird von einem gewissen Reichtum und seiner widerspenstigen Art („a straggeling type“²³²) berichtet.

Daraufhin wechselt allerdings die Kamera wieder in die Halbtotale. Alle Zombies, so wie Legendre und Beaumont, sind zu sehen.²³³ Der nächste Zombie „His Excellence“²³⁴ Richard wird benannt. Allerdings ist es bei ihm schon schwierig, vor allem beim ersten Betrachten des Films, zu erkennen, um welchen Zombie es sich genau handelt (es ist der, der sich vom Zuschauer aus hinten rechts befindet).

Die Geschichte, die über ihn erzählt wird, kürzt sich ab. Es wird in einem Satz sein Leben zusammengefasst „Once minister of the interior“²³⁵

Der nächste Zombie, Scarpia, wird ebenfalls in der Halbtotale, mit den anderen Anwesenden

227 Auch hierzu Stammberger, B. (2011), dort wird genauer auf den Zusammenhang zwischen Monster, Monstrosität und Freak eingegangen.

228 Vgl. Einstellungsgrafik 4.3, F3.

229 White Zombie (1932) Script, S.13.

230 Ebd.

231 Vgl. Einstellungsgrafik 4.3, F3.2.

232 White Zombie (1932) Script, S.13.

233 Vgl. Einstellungsgrafik 4.3, F4.

234 White Zombie (1932) Script, S.14.

235 Ebd.

gezeigt. Auch hier ist es zu Beginn schwer seine genaue Position auszumachen (Erste Reihe, zweiter von links). Er wird nur noch mit einem Titel versehen, der auf sein früheres Leben hindeutet: „Brigand Chief“²³⁶.

Es folgt ein weiterer Wechsel der Kameraperspektive. Der folgende Zombie wird wieder einzeln und in Nahaufnahme in Szene gesetzt.²³⁷ Es handelt sich um Marquis. Allerdings wird auch ihm, in Hinblick auf sein Leben, keine allzu große Aufmerksamkeit gewidmet. Ihm wird lediglich, als Art Opposition zu Scarpia, bescheinigt „Captain of Gendarmerie“²³⁸ gewesen zu sein.

Es folgt der Kameraschwenk auf den letzten der Sechs, Chauvin.²³⁹ Dieser fällt bereits durch seine Mimik auf. Bei den vorigen Zombies war, abgesehen von ihrer ausdruckslosen Mimik und einigen kleineren Details, nichts allzu auffälliges zu erkennen.

Chauvin sticht hier nochmals mit stärker aufgerissenen Augen und einem irgendwie verzerrten Mund hervor. Die Beschreibung von ihm fällt ebenfalls wieder ausführlicher aus und wird durch einige Pausen in Szene gesetzt. Mit der Aussage „The high executioner — who almost executed me!“²⁴⁰ wird ihm zusätzlich eine gewisse Bedrohlichkeit zugewiesen.²⁴¹

Den Zombies werden mittels dieser Präsentation Charaktermerkmale zugeschrieben. Diese Merkmale beziehen sich auf das Leben vor ihrem Tod und somit auf das Leben vor ihrem Zombiedasein. Trotzdem wirken diese Merkmale in ihre aktuelle Zombie-Persönlichkeit hinein. Gekennzeichnet wird dies zum Beispiel durch ihre Kleidung, die, wie anzunehmen ist, noch dieselbe ist wie vor ihrem Tod.

Das Vorgehen bei der Inszenierung lässt auf eine Hierarchie in der Relevanz der einzelnen Zombies im Film schließen. Einige Zombies werden besonders in Szene gesetzt, andere werden vom Zuschauer kaum wahrgenommen.

Wird die Inszenierung über die Kamera betrachtet werden vier Zombies hervorgehoben, Ledot, Von Gelder, Marquis und Chauvin. Richard und Scarpia dagegen werden durch die Kameraführung in keiner Weise inszeniert.

Wird diese Betrachtung durch den von Legendre gesprochenen Text ergänzt, rutscht auch Marquis eher in einen Randbereich der Bedeutung. Dieser Hierarchisierung der Zombies muss natürlich noch die Inszenierung über den ganzen Film hinweg als Vergleich gegenübergestellt werden.

Dabei fällt auf, dass es einige Szenen gibt, in denen alle sechs Zombies in der Gruppe auftreten; Subsequenz 1.3, 5.4, 6.7 und natürlich 4.3, die gerade analysiert wird.

Chauvin hat einen zusätzlichen, eigenständigen Auftritt in der Subsequenz 2.2 und wird, wie bereits erwähnt, beim ersten Auftreten der Zombies in den Mittelpunkt gestellt. Bei diesem Auftritt wird auch, wie ebenfalls schon angesprochen wurde, der Abgang von Scarpia mit keiner isolierten

236 White Zombie (1932) Script, S.14.

237 Vgl. Einstellungsgrafik 4.3, F5.

238 White Zombie (1932) Script, S.14.

239 Vgl. Einstellungsgrafik 4.3, F5.2.

240 White Zombie (1932) Script, S.14.

241 Zum vgl. der beschriebenen Abfolge Einstellungsprotokoll 4.3.

Aufnahme gewürdigt.

Von Gelder kommt eine besondere Rolle in den Subsequenzen 1.8 und 2.1 zu. Als er Beaumont mit der Kutsche abholt und in die Zuckermühle begleitet.

Auch des Weiteren scheinen vor allem Chauvin und Von Gelder aber auch Ledot besonderes in den Vordergrund gerückt zu sein. In der Subsequenz 5.3 werden sie als Erste nacheinander in der Halbtotale gezeigt, anschließend treten die anderen Zombies gemeinsam auf.²⁴²

Ähnlich verläuft es in der Subsequenz 6.7, die das Finale des Films darstellt, in dieser treten von drei Seiten jeweils die Zombies Chauvin, Ledot und Von Gelder auf. Die anderen folgen Chauvin beziehungsweise Von Gelder.²⁴³

Also kommt in der gesamten filmischen Inszenierung vor allem Chauvin, Ledot und Von Gelder eine besondere Rolle zu.

Somit lässt sich als Erkenntnis aus dieser Subsequenz festhalten, dass die einzelnen Zombies mit unterschiedlichen Persönlichkeitsmerkmalen ausgestattet sind und somit für den Zuschauer einen Charakter entwickeln. Dieser Charakter ist in der filmischen Gegenwart in dieser Form zwar nicht mehr vorhanden, es handelt sich ja inzwischen um willenlose Sklaven, er wirkt aber trotzdem in ihrer filmischen Inszenierung nach.

Ebenso gibt es Zombies, die besonderes in Szene gesetzt werden und Zombies, die eine kleinere Rolle einnehmen.

Als Nächstes soll genauer auf die individuellen Merkmale der einzelnen Zombies eingegangen werden. Hierfür wurden aus unterschiedlichen Stellen im Film Standbilder entnommen, die persönliche Merkmale des jeweiligen Zombies veranschaulichen. Es wurde dabei so vorgegangen, dass alle Merkmale, die ein Zombie über den gesamten Film hinweg aufweist, mit aufgenommen wurden. Begonnen wird hiermit bei Chauvin.

242 Chauvin wird zudem nicht direkt in der Halbtotale gezeigt, sondern eher in der Amerikanischen, anschließend wird an sein Gesicht herangezoomt.

243 Zum vgl. der Subsequenzen siehe Sequenzprotokoll.

11 Merkmale der Zombies

11.1 Chauvin



(Abbildung O1)



(Abbildung O2)



(Abbildung O3)



(Abbildung O4)

Bei der Abb. O1 handelt es sich um ein Standbild aus der bereits analysierten Subsequenz 1.3.. Es ist dasselbe Standbild wie M9. Die Zombies sind hier bei ihrem ersten (richtigen) Auftritt zu sehen, Chauvin schreitet voraus.

Die Abb. O2 ist aus der gerade analysierten „Friedhofsszene“, der Subsequenz 4.3 entnommen. Hierbei handelt es sich um dasselbe Standbild, das in der Einstellungsgrafik 4.3 unter F 5.2 verwendet wurde. Chauvin ist hier während seiner Vorstellung in Nah-/Großaufnahme zu sehen.

Die Abb. O3 stammt aus der Subsequenz 5.4. In dieser treten die Zombies nacheinander auf, um

Beaumonts Diener Silver zu ergreifen und in einen Fluss zu werfen.²⁴⁴

Die Abb. O4 ist wenig später aus derselben Subsequenz entnommen, hier ist Chauvin näher an die Kamera heran geschritten und sein Gesicht ist deutlicher zu erkennen.

Es soll mit der Betrachtung der Abb. O1 begonnen werden, hier ist Chauvin als komplette Person zu sehen.

Das erste auffallende Moment ist hier Chauvins Kleidung. Diese wirkt alt, erweckt sogar einen verdreckten Eindruck, obwohl dies auf der Schwarz-Weiß Abbildung nicht so gut zu erkennen ist.

Die Hose geht nicht ganz bis zu den Füßen und ist im unteren Bereich etwas zerrissen.

Die Tatsache, dass sein Oberteil einen Großteil des Oberkörpers offenbart, ist ebenfalls seltsam.

Es ist anzunehmen, dass auch 1932, Menschen nicht unbedingt gerne mit einem entblößten Oberkörper in der Öffentlichkeit unterwegs waren. Die Kleidung wirkt unpassend, ungepflegt und so, als würde der Träger keinen allzu großen Wert auf sein Aussehen legen.

Die Haare und der Bart von Chauvin, besser zu erkennen in Abb. O4, unterstreichen diesen Eindruck. Haare und Bart wirken zerzaust und stehen ab. Ebenso sind die Augenbrauen zusammengewachsen und buschig. Ein bisschen erinnern diese an die Augenbrauen von Legendre, die ebenfalls zusammengewachsen und recht stark ausgeprägt sind, aber seine sind rechts und links von den Augen kürzer. Bei Chauvin dagegen ragen die Augenbrauen auch auf beiden Seiten weit über.

Neben diesem unordentlichen und zerzaustem äußeren Eindruck von Chauvin sticht in Abb. O1 die seltsame Arm- und Handhaltung seines linken Arm geradezu ins Auge. Der Arm ist am Ellenbogengelenk angewinkelt und die Hand wird vor der Brust gehalten. Die Fingergrundgelenke sind steif. Die Fingermittelgelenke und die Fingerendgelenke dafür wieder im 90° Winkel gebeugt. Die Finger an sich sind auseinander gespreizt. Der Daumen wird hinter der Handfläche gehalten. In Abb. O3²⁴⁵ ist die Hand etwas besser erkennbar (Allerdings sind dort die Fingergrundgelenke etwas verändert).

Es ist nicht nachvollziehbar warum eine Person, ohne eine Begründung, eine solche Arm- und Handhaltung einnehmen sollte. Die Haltung beansprucht mehr Muskeln im Arm, als wenn dieser einfach neben dem Körper hängen gelassen werden würde und ist somit anstrengender. Ebenso zeigt sich in anderen Szenen, zum Beispiel in Subsequenz 4.3 als die Zombies den Sarg von Madeline aus der Gruft tragen, dass Chauvin ohne Weiteres in der Lage ist diese Hand einzusetzen. Es besteht als keine Notwendigkeit für diese Haltung, beispielsweise durch ein früheres Ereignis in seinem Leben. Und selbst, wenn so etwas vorliegen würde, müsste die Frage gestellt werden, warum im Film sein Arm in dieser Form inszeniert wird.

244 Die einzelnen Auftritte erfolgen nur von Von Gelder, Chauvin und Ledot, die restlichen Zombies treten daraufhin im Kollektiv auf.

245 Auf der Abb. O3 wirkt es fast als habe Chauvin etwas in der Hand. Es handelt sich aber hierbei um ein Licht/Schatten Phänomen. Betrachtet man die Szene dreht er seinen Körper bei 43:01 Minuten minimal nach rechts und der „Fleck“ verschwindet.

Ebenso fällt dem Betrachter auf, dass der Arm in vielen Auftritten von Chauvin auffällig in Szene gesetzt wird. In der Subsequenz 1.3 geht er voran, dadurch ist der Arm sehr gut zu erkennen (Abb. O1). In der Subsequenz 2.2 wird ein Kameraschwenk von unten nach oben mit Blick auf seinen Körper durchgeführt. Dadurch ist auch hier sein Arm in Nahaufnahme zu sehen (Abb. O'1).

In der Subsequenz 4.3 sticht die Armhaltung zwar nicht hervor, es wird in dieser Szene auch eher das Zombiekollektiv gezeigt, aber trotzdem ist die Haltung gut zu erkennen. In der Subsequenz 5.4 wird Chauvin bei seinem Auftritt in Nahaufnahme genau so gezeigt, dass sein Arm gerade noch im Bild ist (Abb. O3). Auch in der letzten Subsequenz des Films, 6.7, wird Chauvins Oberkörper mit der Hand zweimal in Nahaufnahme gezeigt, bei der zweiten Aufnahme wird ihm rechts neben der Hand in die Brust geschossen (Abb. O'2 und O'3).

Seine Mimik, in Abb. O2 gut zu erkennen, ist ebenfalls auffällig. Als Erstes fällt auf, dass er in der gesamten Szene der Vorstellung, während er in Nah/Großaufnahme gezeigt wird, seine Mimik (nahezu)²⁴⁶ in keiner Weise verändert. Auch seine Augen bewegen sich nicht, sondern starren ununterbrochen geradeaus. Dieses Starren wird durch seine weit aufgerissenen Augen noch unterstützt. Die beschriebene ausdruckslose Mimik behält Chauvin über den gesamten Film hinweg bei.



(Abbildung O'1)



(Abbildung O'2)



(Abbildung O'3)

Das zweite auffällige Merkmal in Chauvins Gesicht ist sein Mund. Dieser ist irgendwie verzerrt, auf der linken Seite leicht geöffnet, Chauvins Zähne treten dadurch zum Vorschein. Die Haltung des Mundes verändert sich zwar im Laufe des Films aber durchgehend wirkt dieser leicht verzogen und etwas geöffnet.

Eine weitere Veränderung, die sich im Laufe des Films vollzieht, zeigt sich an Chauvins linkem Auge. In Abb. O1 und O2 ist dieses noch, bis auf die beschriebenen Auffälligkeiten, unauffällig, über die Subsequenz 5.4, aus der die Abb. O3 und O4 stammen, hinweg ist das Auge bzw. der Bereich unter dem Auge geschwollen.

²⁴⁶ Zweimal scheint Chauvin in dieser Szene ein blinzeln zu unterdrücken.

11.2 Von Gelder

Zur Veranschaulichung der Wesensmerkmale von Von Gelder wurden insgesamt sechs Standbilder aus dem Film entnommen. Die Abbildung P1, in der Von Gelder ganz zu sehen ist, stammt aus der Subsequenz 5.4. Aus dieser Subsequenz wurden bereits die Abbildungen O3 und O4 entnommen. Die Abbildung P2 stammt aus der „Friedhofszene“ der Subsequenz 4.3 und zeigt Von Gelders Gesicht, ebenso wie zuvor das von Chauvin, in der Nahaufnahme bei der Vorstellung. Die Abbildungen P3 und P4 sind Standbilder aus der Subsequenz 2.1, hier wird Beaumont von Von Gelder durch die Zuckermühle geführt. Auf diesen Abbildungen geht Von Gelder vor Beaumont eine Treppe herunter.

Abb. P5 ist ebenfalls, kurze Zeit zuvor, aus der Subsequenz 2.1 entnommen. Hier macht Von Gelder Beaumont auf sich aufmerksam, indem er ihn an seiner Schulter anfasst.



(Abbildung P1)



(Abbildung P2)



(Abbildung P3)



(Abbildung P4)



(Abbildung P5)



(Abbildung P6)

Das Standbild, das als Abb. P6 dient, wurde wiederum wenige Minuten davor gemacht. Es stammt aus der Subsequenz 1.8, hier wird Beaumont von Von Gelder mit einer Kutsche abgeholt. Beaumont schaut dabei auf die Hände Von Gelders, sein Anblick entspricht der abgebildeten Nahaufnahme.

Von Legendre wird Von Gelder als eine Person mit ehemals großem Reichtum beschrieben: „Swollen with riches.“²⁴⁷

So ganz entspricht sein äußeres Erscheinen diesem Sachverhalt nicht mehr. Auch wenn seine Kleidung vielleicht zu seinen Lebzeiten einen gewissen Reichtum repräsentierte, wirkt diese nicht mehr dementsprechend.

Ebenso wie Chauvin wird Von Gelder mit einem freien Oberkörper präsentiert. Unter seinem langen schwarzen Mantel trägt er noch ein weiteres weißes Kleidungsstück, eine Art Weste. Diese ist in Abb. P5 zu sehen. Er trägt diese Weste immer offen und neben seiner Brust ist dadurch auch ein Eisernes Kreuz (Abb. P6) gut zu erkennen.

Seine Hose ist ebenfalls weiß, faltig und zerknittert (Abb. P1). Auch bei ihm wirkt sie, wie bei Chauvin, dreckig, was sich allerdings, aufgrund der Schwarz-Weiß Aufnahme, hier ebenfalls schlecht mit Sicherheit sagen lässt.

Seine Mimik ist, ebenfalls wie bei Chauvin, durchgehend ausdruckslos. Bei Aufnahmen von seinem Gesicht verändert Von Gelder diese nicht. Er starrt, genau wie Chauvin, ununterbrochen geradeaus. Auch seine Augen sind, allerdings nicht ganz so stark wie bei Chauvin, aufgerissen. Auf das Blinkeln verzichtet Von Gelder ebenfalls.

Sein Nacken ist im Allgemeinen überstreckt und sein Kopf leicht nach oben gerichtet. Diese Haltung variiert allerdings über den Film hinweg ein wenig. In Abbildung P2 ist diese Überstreckung recht gut zu erkennen. Durch sie wirken seine Mundwinkel stärker nach unten

²⁴⁷ White Zombie (1932) Script, S.13.

gezogen.

In der Subsequenz 2.1 greift Von Gelder nach Beaumont (Abb. P5). Hierbei streckt er seinen linken Arm oberhalb von Beaumonts Schulter aus. Sein Ellbogengelenk bewegt er bei diesem Vorgang nahezu gar nicht. Im Anschluss lässt er seinen ganzen Arm einfach nach unten fallen und streift an Beaumont, danach sinkt der Arm weiter nach unten. Bei dieser Bewegung rutscht der Arm nicht bis nach ganz unten, sondern steht im Anschluss noch leicht vom Körper ab. Die Haltung des Arms, er ist fast ganz durchgestreckt, ändert sich bei dem gesamten Vorgang nicht. Von Gelder dreht sich daraufhin nach rechts und läuft aus dem Bild. Die Armhaltung bleibt hierbei weiterhin konstant. Diese Abfolge ist in den Abbildungen P'1 bis P'5 zu sehen. Auch noch später, in den Abbildungen P3 und P4 zu sehen, behält Von Gelder diese Armhaltung bei.

Seine Arme werden über den ganzen Film hinweg, zwar nicht als vollständig unbeweglich, aber durchaus als sehr steif und mit wenig motorischen Möglichkeiten versehen, inszeniert.²⁴⁸



(Abbildung P'1)



(Abbildung P'2)



(Abbildung P'3)



(Abbildung P'4)



(Abbildung P'5)

Um einen Blick auf seine Feinmotorik werfen zu können, soll Abb. P6 betrachtet werden. In seinen Händen hält er hier die Zügel für ein Pferd, das die Kutsche, auf der er sich zusammen mit Beaumont befindet, zieht.

Diese Haltung ist durchaus ungewöhnlich, normalerweise sollten die Zügel mit der ganzen Hand

²⁴⁸ Dies ist auch in Abbildung P1 zu erkennen.

ergriffen werden, um ein Abrutschen zu verhindern. Es wirkt so, als habe ihm irgendeine dritte Person die Zügel einfach in dieser Form zwischen die Finger geschoben und als wäre Von Gelder nicht in der Lage seine Finger zu schließen und in einer adäquaten Form zu greifen. Aber auch hier handelt es sich nicht um ein durchgehend konstantes Merkmal. In der Subsequenz 4.3, als der Sarg von Madeline aus dem Mausoleum getragen wird, ergreift auch Von Gelder den Sarg und hilft beim Tragen.

Davon abgesehen werden in der sonstigen filmischen Inszenierung seine Hände und Finger allerdings durchgehend in einer ausgestreckten und unbeweglichen Form dargestellt.²⁴⁹

Als weiteres Merkmal fällt bei Von Gelder sein rechter Fuß auf, dieser wurde mit einer Holzkonstruktion geschient. Ähnlich wie bei Chauvin wird dieses Merkmal über den Film hinweg immer wieder in Szene gesetzt. In der Subsequenz 1.3 wird er genau so neben der linearen Anordnung der anderen Zombies positioniert, dass sein rechtes, geschientes Bein noch zu sehen ist (Abb. P``1).²⁵⁰ In der Subsequenz 2.1, beim Betreten der Zuckermühle, wurde eine Einstellung gewählt, in der Von Gelder eine Treppe hochgehen muss. Dadurch wird die Einschränkung in seiner Bewegungsfähigkeit deutlich visualisiert (Abb. P``2).

Nachdem Von Gelder und Beaumont daraufhin die Zuckermühle betreten haben, wird Von Gelder in ganzer Größe gezeigt (Abb. P``3). Wodurch das geschiente Bein wieder eindeutig zu erkennen ist. Anschließend folgt wieder eine, diesmal deutlich längere, Treppe, auf der Von Gelder mit seinem steifen Bein, für den Zuschauer gut sichtbar, als erstes hinunter gehen muss (Abb. P3 und P4).

In der Subsequenz 5.4, in der Chauvin, wie oben beschrieben, nur mit dem Oberkörper in der Nahaufnahme gefilmt wurde, wird Von Gelder dagegen in einer Halbtotale, in ganzer Größe, dargestellt. Wodurch auch hier sein geschientes Bein recht auffällig inszeniert wird (Abb. P1).

Und auch in der letzten Subsequenz ist dies der Fall. Von Gelder geht bei dem Marsch in Richtung Neil voran. Die Kamera filmt hier von der Seite, auf der sich das geschiente Bein befindet (Abb. P``4). Dieses ist hier zwar weniger auffallend als in den Szenen davor, aber trotzdem gut zu erkennen.

249 Siehe auch die anderen Abbildungen P1 bis P6.

250 Das Standbild wurde aus der Einstellung E19 entnommen. In den Standbildern aus der Einstellung E12, aus der andere Standbilder entnommen wurden, steht Von Gelder in einer anderen Weise da, hier ist das Bein nicht so gut zu erkennen. Die Einstellung E19 hat aber einen deutlich größeren zeitlichen Umfang./

Auch ist das geschiente Bein auf den Standbildern (Abb. P``1 bis Abb. P``4) nicht allzu gut zu erkennen. Dies liegt aber in der Umwandlung des Darstellungsmodus. Im bewegten Bild ist ein geschientes Bein, das nicht bewegt werden kann sehr viel besser zu erkennen.



(Abbildung P``1)



(Abbildung P``2)



(Abbildung P``3)



(Abbildung P``4)

11.3 Hypothesen zur Darstellung der Zombiemerkmale

Bevor die restlichen vier Zombies genauer betrachtet werden, soll bei den bereits analysierten Chauvin und Von Gelder nach Gemeinsamkeiten und Abweichungen in ihrer Inszenierung gesucht werden, um erste Hypothesen bilden zu können. Diese können dann im Anschluss, mit Blick auf die restlichen vier Zombies, überprüft werden.

Auffällig ist, dass es hinsichtlich der Mimik große Gemeinsamkeiten zwischen Von Gelder und Chauvin gibt. Beide zeichnen sich durch den fehlenden Ausdruck aus, sie bewegen ihre Gesichtsmuskulatur nahezu nicht. Die Augen von beiden sind immer ein wenig aufgerissen und sie blinzeln nicht. Diese Leere und Ausdruckslosigkeit könnten als gemeinsames Merkmal der Zombies angesehen werden.

Bei beiden ist die Kleidung auffällig und sieht recht alt aus. Der Gedanke liegt nahe, dass es sich hierbei um die Kleidung handelt, die sie vor ihrem Tod getragen haben. Es ist nämlich unwahrscheinlich, dass Legendre sich die Mühe macht, seine Zombies mit neuen Kleidungsstücken auszustatten. Allerdings ist die Frage, ob die Kleidung zu ihrem früherem Lebensstand passt, bei beiden schwer zu beantworten.

Chauvin als „high executioner“²⁵¹, also als Henker oder Scharfrichter, könnte sich der Zuschauer schon darin vorstellen. Aber ohne, dass dieses Wissen von Legendre vermittelt wurde, also beim bloßen Anblick von Chauvin, ist es sicher schwer seinen genauen Beruf zu erkennen.

Ähnlich verhält es sich bei Von Gelder. Bei ihm verrät Legendre nicht einmal seine frühere Tätigkeit, wenn er denn eine hatte. Es wird, wie oben erwähnt, nur sein Reichtum, „[s]wollen with riches“²⁵² und seine Wesensart, „[i]n him I have a struggling type“²⁵³, angesprochen.

Es ist schwer zu sagen, ob seine Kleidung, die eines reichen Menschen ist. Ohne die Informationen von Legendre wäre der Zuschauer auch hier sicher nicht von alleine darauf gekommen. Aber möglich ist es auch hier. Ebenfalls ist anzunehmen, dass die weiße Farbe, den der Hauptteil seiner Kleidung hat²⁵⁴, vermutlich schon auf eine obere gesellschaftliche Schicht hinweist. Kleidung in dieser Farbe muss entsprechend gepflegt werden und ist sehr anfällig gegenüber Verunreinigungen.

Des Weiteren fällt ein dritter Bereich von Merkmalen bei den beiden auf. Hierbei handelt es sich um Merkmale, die sich am Körper des Zombies manifestieren, aber individuell variieren.

Bei Chauvin handelt es sich hierbei um seine abweichende Arm- und Handhaltung und um seinen verzerren, leicht geöffneten Mund.

Bei Von Gelder wären hier die durchgestreckte Armhaltung, die unbeweglichen Finger, der überstreckte Kopf und das geschiente Bein zu nennen.

Es kann vorerst versucht werden, diesen drei Bereichen eine Art Überbegriff, eine Sammelbeschreibung zuzuweisen.

Der erste Bereich, hierzu gehört bis jetzt die Mimik der beiden, könnte als die Kategorie der *kollektiven Zombiesterkmale* angesehen werden. Jeder Zombie weist diese Merkmale auf und kann, auf Basis dieser Merkmale, den Zombies zugeordnet werden.

Der zweite Bereich, hierzu zählt bis jetzt die persönliche Kleidung, könnte als die Kategorie der *Merkmale einer individuellen Lebensgeschichte* angesehen werden. Es handelt sich hierbei um an dem Körper in irgendeiner Weise verortete Merkmale, die Auskünfte über das vergangene Leben der Zombies geben.

Bei dem dritten Bereich handelt es sich um Merkmale, die sich am Körper des Zombies

251 White Zombie (1932) Script, S.14.

252 Ebd., S.13.

253 Ebd., S.13.

254 Der Mantel, der als erstes ins Auge sticht ist zwar schwarz. Aber seine Hose so wie sein Oberteil sind beide Weiß.

Das Oberteil ist nur schwer zu erkennen, da es offen getragen wird und sich direkt unter dem Mantel befindet.

manifestieren. Diese Merkmale scheinen aber individuell zu sein und können nicht mit einer Vorgeschichte des jeweiligen Zombies assoziiert werden. Es handelt sich hierbei um *individuelle Merkmale ohne einen geschichtlichen Kontext*. Natürlich stellt sich die Frage, ob diese Merkmale nun den Zombie auch als solchen kennzeichnen, da sie weder als kollektive Merkmale betrachtet werden, noch eine Beziehung zu der Vorgeschichte der Wesen aufweisen.

Demgegenüber kann die nicht vorhandene kollektive Dimension aber ebenso hinterfragt werden, da es sich hierbei ja um unspezifische Merkmale handelt, die bei mehreren Zombies auftreten. Zu diesem Zeitpunkt kann hier aufgrund des Wissensstandes aber noch nicht näher darauf eingegangen werden.

Des Weiteren fällt eine eindeutige Zuordnung der Merkmale in diese Kategorien schwer. Der unbewegliche Arm von Von Gelder kann den individuellen Merkmalen ohne einen geschichtlichen Kontext zugerechnet werden. Er könnte seinen Platz aber auch in den kollektiven Zombiemenen finden, unter der Voraussetzung, dass die anderen Zombies eine ähnlich unbewegliche Haltung aufweisen. Dazu müssen diese gar nicht diese enorme Unbeweglichkeit besitzen wie Von Gelder. Allein die Tatsache, dass alle Zombies eine eher unbewegliche Armhaltung aufweisen würden, könnte den Betrachter dazu bringen, bei einer ähnlichen Armhaltung eine beobachtete Person mit der Figur des Zombies zu assoziieren. In diesem Fall würde mit einem bestimmten Merkmal, die Zuschreibung der Wesensart Zombie erfolgen. Also ließe sich das Merkmal dann genauso gut in der Kategorie kollektives Zombiemenen verorten.²⁵⁵

Somit dient diese Einteilung nicht einer eindeutigen Kategorisierung der Merkmale, die keine Überschneidungen zulässt, sondern sie soll eine Orientierung liefern, bei der weiteren Analyse der Zombies. Ebenso handelt es sich, wie bereits beschrieben, bis zu diesem Zeitpunkt, nur um eine hypothetische Zuordnung. Im Anschluss sollen nun Ledot, Marquis, Richard und Scarpia betrachtet werden.

11.4 Ledot

Zur Betrachtung von Ledot wurden zwei Bilder ausgewählt. Die Abbildung Q1 zeigt Ledot mit seinem ganzen Körper in der Subsequenz 5.4. Dort betritt er als dritter Zombie, nach Von Gelder und Chauvin, den Raum. Die Abbildung Q2 zeigt Ledot in Nahaufnahme in der, bereits häufig angesprochenen, „Vorstellungsszene“ der Subsequenz 4.3 auf dem Friedhof. Bereits die Anzahl der entnommenen Bilder lässt vermuten, dass Ledot weniger auffällige Merkmale besitzt als die davor analysierten Untoten. In Abbildung Q1 ist Ledots Kleidung gut zu erkennen. Er trägt eine Art Umhang, auf dem sich seltsame Symbole befinden. Dazu eine lange Halskette, aus Materialien, die schwer zu erkennen sind; es könnte sich um Knochenstückchen handeln.

²⁵⁵ Ähnliche Fragen können beispielsweise auch bei Chauvins verspanntem Mund aufkommen.



(Abbildung Q1)



(Abbildung Q2)

Zur Legendres Beschreibung „the witch doctor“²⁵⁶ passt die Kleidung recht gut. Auf den ersten Blick könnte Ledot gut ein Ureinwohner aus Haiti sein. Die Kleidung kann also der Kategorie der individuellen geschichtlichen Merkmale zugeordnet werden.

Allerdings widersprechen zwei Auffälligkeiten der Beschreibung als „normaler“ Ureinwohner bzw. Hexenmeister. Zum einen ist das die Mimik von Ledot, in Abbildung Q2 recht gut zu erkennen, genau wie Chauvin und Von Gelder wirkt das Gesicht von Ledot ausdruckslos. Im Film verändert sich auch bei ihm der Gesichtsausdruck nahezu nicht. Seine Augen sind zwar weniger aufgerissen, aber auch Ledot blinzelt nicht. Dieser Punkt kann den kollektiven Zombiemarkmalen zugeschrieben werden. Die andere Auffälligkeit ist etwas uneindeutig. Wie in Abbildung Q1 zu erkennen ist, besitzt auch Ledot eine steife unbewegliche Armhaltung. Allerdings tritt diese Haltung bei Ledot, aufgrund des Gewandes, weniger zum Vorschein. Es lässt sich dadurch auch nicht sagen, ob diese bei Ledot ebenso ausgeprägt ist, wie bei Von Gelder. Wie oben beschrieben, könnte diese Armhaltung ebenfalls unter den kollektiven Zombiemarkmalen subsumiert werden. Weitere Auffälligkeiten konnten bei Ledot nicht entdeckt werden.

11.5 Marquis

Für Marquis wurden wieder sechs Standbilder ausgewählt. Abbildung R1 zeigt den Abgang von Marquis in der Einstellung E24 aus der Subsequenz 1.3. Das Standbild in der Abbildung R2 ist aus der Vorstellung von Marquis in der Subsequenz 4.3 entnommen und zeigt ihn in Nahaufnahme.

²⁵⁶ White Zombie (1932) Script, S.13.



(Abbildung R1)



(Abbildung R2)



(Abbildung R3)



(Abbildung R4)



(Abbildung R5)



(Abbildung R6)

Die Abbildungen R3 bis R6 stammen aus der Subsequenz 5.4 und zeigen die Abfolge der Ergreifung Silvers durch die Zombies. Diese vier Bilder wurden nicht nach zeitlichen Kriterien dem Film entnommen, sondern es wurde nach visuellen Kriterien entschieden. Es wurden die Bilder ausgewählt, auf denen Marquis gut, beziehungsweise so gut wie möglich zu erkennen ist.

In seinem früheren Leben war Marquis „captain of gendarmerie“²⁵⁷, dies wird auch in seinen individuellen geschichtlichen Merkmalen, der militärischen Uniform, die er trägt, deutlich (Abb. R1). Hinsichtlich seiner Mimik lässt sich dasselbe sagen, wie bei den vorangegangenen Zombies (Abb. R2). Die Idee der ausdruckslosen Mimik als kollektives Zombiemerkmals wird auch im Hinblick auf Marquis bestätigt.

Die Suche nach individuellen Merkmalen ohne einen persönlichen Kontext, wird bei ihm auf den ersten Blick schwierig. Aber bei genauerer Betrachtung des Films wird der Betrachter auf die Subsequenz 5.4 aufmerksam. Nachdem die ersten drei Zombies, Von Gelder, Ledot und Chauvin, in dieser Szene einzeln in der Halbtotale oder der Nahaufnahme erschienen sind, treten die restlichen drei im Kollektiv auf. Ab diesem Zeitpunkt verlaufen die Ereignisse recht schnell.

Während die anderen Zombies, abgesehen von Ledot, Silver bereits ergriffen haben, eilt von der Seite Marquis heran und packt Silvers Bein (Abb. R3 bis R5). Gemeinsam heben die Zombies Silver in die Höhe, tragen ihn zur Treppe und diese hinauf (Abb. R5/R6).

In dieser Szene nimmt Marquis nicht gerade eine militärische Haltung ein. Sein gesamter Oberkörper ist stark vorgebeugt und seine Kopfhaltung ist sehr ungewöhnlich. Auf Basis dieser Bilder könnte der Betrachter annehmen, dass die gefilmte Person eine Hyperkyphose hat. In Abbildung R5 kann diese Haltung mit der Körperhaltung der anderen Zombies verglichen werden und es ist zu erkennen, dass es sich hierbei um eine deutlich abweichende Haltung handelt. Seine Arme sind am Ellbogengelenk etwas gebeugt, aber ansonsten, genauso wie bei den anderen Zombies, steif.

Nach der Ergreifung von Silver behält Marquis genau diese Haltung in Bezug auf Oberkörper, Rücken und Arme bei (Abb. R5/R6).²⁵⁸ Es ist also nicht der Fall, dass Marquis sich in Abbildung R3 und R4 eventuell vorgebeugt hat, um seinen Artgenossen schneller behilflich zu sein.

Die Haltung scheint dagegen absichtlich so gewählt. Anders gesagt, die Szene wird so dargestellt, dass der Anschein erweckt wird, dass es sich hierbei um Marquis „normale“ Körperhaltung handle und dass eine andere Haltung gar nicht möglich sei.

Nach dem Ergreifen von Silver hätte sich Marquis sonst wieder aufrichten können. Er hätte den Rücken in eine aufrechte Position führen und die Arme durchstrecken können. Diese Haltung hätte sich zum Tragen als deutlich angenehmer erwiesen.

Bei genauerer Betrachtung der Art und Weise, wie Marquis beim Tragen von Silver mithilft, fällt auf, dass er nun in der Lage ist, seinen rechten Arm im Ellbogengelenk anzuwinkeln. Der Arm ist

257 White Zombie (1932) Script, S.13.

258 In Bezug auf die Arme verändert sich die Haltung am rechten Arm um genau zu sein etwas, darauf wird aber noch eingegangen.

ungefähr im 90° Winkel gebeugt und das Bein von Silver wird auf dem Unterarm getragen.

Zum einen ist Marquis somit plötzlich wieder in der Lage, die Haltung seines rechten Arms zu verändern. Zum anderen scheint die Armhaltung nun so gewählt worden zu sein, dass er seine ungewöhnliche Körperhaltung weiterhin beibehalten kann. Hätte Marquis seinen Arm weiter in der starren Haltung verhaften lassen, nicht bewegt und ebenso seine Körperhaltung nicht verändert wäre er nicht in der Lage gewesen Silver in dieser Höhe zu tragen.

In Abbildung R6 ist dies recht gut zu erkennen. Würde sich das Bein von Silver auf der Höhe von Marquis linker Hand befinden, wäre dies sehr tief und für das Tragen kontraproduktiv.

Marquis hat also seine Haltung an die Anforderung angepasst. Aber hierbei wurde eine für den Zuschauer schwer sichtbare Anpassung vorgenommen. Er hätte ja ebenfalls seine Körperhaltung, anstelle seiner Armhaltung, verändern können, um den Anforderungen zu entsprechen.

Hätte er eine aufrechte Gangart eingenommen, hätte er auch seinen Arm nicht so stark oder gar nicht anwinkeln müssen, um Silvers Bein zu ergreifen, die Schulter hätte sich in einer höheren Position befunden und Marquis hätte Silvers Bein mit der Hand ergreifen können. Eine solche Haltung ist für den Träger deutlich angenehmer. Die Anpassung von Marquis Haltung verlief also in einer Art und Weise, die dem Zuschauer gegenüber den Anschein einer möglichst großen körperlichen Abweichung aufrechterhält.

11.6 Richard und Scarpia

Bereits die Auswahl der Bilder zeigt, welche periphere Rolle die beiden Zombies Richard und Scarpia in dem Film einnehmen. Die unten abgedruckten Standbilder zeigen die filmischen Inszenierungen, in denen Richard und Scarpia mit ihren Besonderheiten am besten für den Betrachter zu sehen sind. Selbst auf diesen sind die beiden kaum wahrzunehmen.

Es soll mit Richard begonnen werden. In der Abbildung S1 ist die bereits bekannte Einstellung E24 aus der Subsequenz 1.3 zu sehen. Als Letzter verlässt hier Richard das Bild. Alleine ist er in dieser Einstellung (wie auch sonst im Film) nicht zu sehen. Die Abbildung S2 zeigt ein Standbild aus der letzten Subsequenz 6.7, Richard folgt den anderen Zombies die Treppe herunter.

Zu Richards Mimik lässt sich nicht viel sagen, da sein Gesicht nie in Nahaufnahme gezeigt wird. Es gibt aber auch keine Hinweise darauf, dass seine Mimik ausgeprägter ist, als die der anderen Zombies. Auch seine Arme scheinen ähnlich unbeweglich, wie die der anderen Untoten.

In Abbildung S2 lässt sich ein Blick auf seine Kleidung werfen. Unter dem schwarzen Mantel scheint er ein weißes Hemd mit einer Krawatte zu tragen. Als „minister of the interior“²⁵⁹ scheint dies durchaus angebracht.

In Abbildung S1 weist Richard eine Besonderheit auf. Leider lässt diese sich nicht definieren. Über

²⁵⁹ White Zombie (1932) Script, S.14.

die Mitte der Stirn hinweg und vermutlich auf dem rechten Auge scheint er irgendetwas zu tragen. Es ist aber nicht erkennbar, um was es sich bei diesem schwarzen Streifen handelt. Ebenso trägt Richard dieses Utensil nur in dieser Szene.



(Abbildung S1)



(Abbildung S2)



(Abbildung S3)



(Abbildung S4)

Abschließend soll nun Scaripa betrachtet werden. Abbildung S3 zeigt ihn in der Subsequenz 5.4, als er mithilft Silver zu tragen. In Abbildung S4 wird sein Auftritt aus der Subsequenz 4.3 abgebildet. Nach der Vorstellung der Zombies in dieser Subsequenz, gehen die Anwesenden gemeinsam in das Mausoleum und entwenden den Sarg von Madeline. Scarpia ist hier zu sehen, wie er den Sarg öffnet.

In erster Linie kann über Scarpia gesagt werden, dass er sich recht gut in die vorangegangenen Hypothesen einordnet. In Abbildung S3 ist eine weitgehend steife Körperhaltung mit durchgestreckten Armen zu sehen. Seine Kleidung wäre ebenfalls für einen „Brigand chief“²⁶⁰ akzeptabel, auch wenn sie nur schwer zu erkennen ist. Das Band um den Kopf und die Ohringe

²⁶⁰ White Zombie (1932) Script, S.14.

sollen dies vermutlich ebenfalls unterstreichen.

Insgesamt lassen sich die zuvor getroffenen Hypothesen über eine mögliche Merkmalskategorisierung bestätigen. Unter der Voraussetzung, dass es sich, wie bereits beschrieben, nicht um eine feste Einteilung, sondern um eine Einteilung mit zerfließenden Grenzen handelt. Vor allem die Unterscheidung zwischen den kollektiven Zombiemarken und den individuellen kontextfreien Merkmalen erscheint teilweise schwierig.

Bevor diese Kategorien genauer betrachtet werden, muss aber noch ein anderer Bereich untersucht werden, der voraussichtlich den kollektiven Zombiemarken zuzuordnen ist. Dieser Bereich wurde bereits angedeutet, ist aber auf Basis von Standbildern schwer zu analysieren. Es handelt sich um die Fortbewegung und die allgemeine Körperhaltung der Zombies.

11.7 Fortbewegung und Körperhaltung

Es ist schwer, das Bild des Zombies nachzuzeichnen, das im Kopf des Zuschauers entsteht, wenn er den Film betrachtet. Dadurch, dass sich die Arbeit aufgrund der Überprüfbarkeit in solch exzessiven Maß einzelnen Situationen und Merkmalen hingibt, geht schnell die Wirkung des Gesamtbildes verloren. Dieses Dilemma kann nicht ohne Weiteres gelöst werden. Fällt im Erscheinen des Zombies etwas auf, das das Forschungsinteresse dieser Arbeit tangiert, muss es intensiver überprüft werden und plötzlich ist das Augenmerk in großen Maß nur auf diesen Aspekt gerichtet, auf einen Aspekt, der bei der allgemeinen Betrachtung des Films fast an dem Zuschauer vorbeigleitet.

Ein Aspekt, der schwer detailliert zu untersuchen ist, aber für die allgemeine Wahrnehmung des Zombies einen sehr großen Stellenwert hat, ist dessen Fortbewegung und in diesem Zusammenhang auch seine Körperhaltung.

Es ist ebenfalls schwer, im Film einen geeigneten Abschnitt zur Analyse dieser Aspekte auszuwählen. Die gefilmte Fortbewegung der Zombies wird häufig durch Schnitte unterbrochen, dadurch umfasst eine solche Szene oft nur wenige Schritte. Es werden oft nur Teile des Zombies gezeigt, während dieser sich bewegt (zum Beispiel nur der Oberkörper). Es befinden sich häufig andere Personen oder wichtige Gegenstände im Bild. Alle Zombies sind während der Fortbewegung im Kollektiv zu sehen, aber die einzelnen Charakteristika sind nur schwer zu erkennen.

Für die Analyse wurde ein Abschnitt aus der letzten Subsequenz 6.7 gewählt. Neil findet Madeline wieder. Da diese aber unter der Kontrolle von Legendre steht, somit ebenfalls zu einem Zombie geworden ist, erkennt sie ihrem Ehemann nicht wieder. Legendre kommt hinzu und „ruft“ seine Zombies. Diese erscheinen daraufhin von unterschiedlichen Seiten. Als erstes kommen Chauvin,

Richard und Scarpia eine Treppe herunter. Die Zombies sind zwar in dieser Einstellung nur im Hintergrund zu sehen, aber die Art und Weise, wie sie sich die Treppe herabbewegen wirkt ungewöhnlich und hat für den Zuschauer etwas „zombietypisches“, auch wenn dies noch nicht genauer bestimmt werden kann.



(Abbildung T1)



(Abbildung T2)



(Abbildung T3)



(Abbildung T4)



(Abbildung T5)



(Abbildung T6)



(Abbildung T7)



(Abbildung T8)



(Abbildung T9)

Die Abbildungen sind in einem Abstand von immer zwei Sekunden aus der Einstellung entnommen. Zwischen T8 und T9 liegt nur ein Abstand von einer Sekunde vor, da dies das letzte Standbild ist, bevor ein Schnitt erfolgt.

Im Vergleich zwischen Abb. T1 und T2 fällt auf, dass die drei Zombies einen erstaunlich kleinen Weg in der Zeit von zwei Sekunden zurücklegen. Chauvin schafft es in dieser Zeit gerade mal sein linkes Bein ein kleines Stück nach vorne zu bewegen. Bei den anderen beiden (Scaripa, vom Betrachter aus links neben Chauvin und Richard, rechts) ist eine Veränderung kaum wahrzunehmen. Auch im laufenden Film wirkt die Fortbewegung der drei ausgesprochen langsam. Des Weiteren ist zu sehen, dass die Arme der Zombies, die gewohnte steife, ausgestreckte Haltung einnehmen. Abgesehen von Chauvins linken Arm, dieser nimmt die gewohnte angewinkelte Haltung ein.

In den Abbildungen T3 und T4 ist ebenfalls kaum eine Veränderung wahrzunehmen, die Zombies kommen weiterhin nur langsam voran. Sie befinden sich immer noch auf dem flachen Mittelteil der Treppe.

In den beiden darauffolgenden Abbildungen ist dagegen eine deutliche Veränderung zu erkennen, aber nicht von Seiten der Zombies. Neil löst sich in diesen beiden Sekunden von Madeline, steht auf und geht ein Stück auf Legendre zu. In dieser Zeit schafft es Chauvin seinen rechten Fuß auf die niedrigere Stufe zu stellen. Die Körperhaltung der drei ist weiterhin unverändert. Die Arme sind durchgestreckt und die Schultern bewegen sich nicht beim Gehen. Der ganze Oberkörper wird von den Zombies recht steif gehalten.

Die Abbildungen T7 und T8 beschreiben eine ähnliche Situation. Neil, der aufgebracht ist und aggressiv auf Legendre zugeht, legt das größte Stück Weg zwischen Madeline und Legendre zurück, während die Zombies nur minimal vorankommen. Chauvin erreicht mit seinem rechten Fuß die übernächste Stufe. Im Vergleich zwischen Abbildung P8 und P9 wird deutlich, dass Chauvin sich sogar schneller bewegt als seine Artgenossen. Diese befinden sich immer noch auf dem Mittelteil der Treppe, während Chauvin schon drei Stufen hinter sich gebracht hat.

Diese langsame, steife Fortbewegung wirkt unsicher. Sie erinnert an Menschen, die Schwierigkeiten haben eine Treppe herunterzugehen.

Interessant wird bei diesem Gedanken, dass die Zombies ihre regungslose Mimik beibehalten. Der Kopf ist aufgerichtet und sie blicken geradeaus, irgendwo in die Ferne. Sie blicken nicht auf die Treppe, was die unsichere Gangart, zumindest bei „normalen“ Menschen nahe legt, sondern ihr Kopf und ihr Blick sind steif und unbeweglich.

12. Die Figur des Zombie

12.1 Darstellung des Zombies

Es soll versucht werden, den Gesamteindruck des Zombies auf den Zuschauer in einer kurzen Beschreibung, auf Basis der untersuchten Bereiche, zu erläutern.

Der Zombie ist willenlos. Seinem Meister ist er ohne Möglichkeit des Widerwillens unterworfen, er gehorcht ihm. Sein äußeres Erscheinungsbild lässt Rückschlüsse auf sein früheres Leben zu. Aufgrund dieses Erscheinungsbildes wirkt es so, als schwingt noch ein Stück der früheren Persönlichkeit des Zombies in seinem Dasein mit. Obwohl er willenlos ist und jeder Persönlichkeit beraubt wurde, kann sich sein Körper nicht vollständig von dieser Persönlichkeit trennen.

Dies ist bei genauerer Betrachtung auch völlig notwendig. Allein schon die Varianz des reinen Körpers bringt diesen Umstand mit sich. Der Zombie kann ebenso wie der Mensch groß oder klein, dick oder dünn usw. sein.

Die Kreatur ist für den Betrachter furchterregend aber gleichzeitig faszinierend, da sie ungewohnt erscheint. Der Zuschauer will/soll sich sie und ihre Besonderheiten im Detail anschauen, vor diesen Details aber gleichzeitig erschauern.

Diese Besonderheiten nehmen zwei ineinander übergreifende Dimensionen ein. Zum einen sind sie kollektiv, definieren die Zombies als solche. Zum anderen sind sie individuell. Wobei es scheint als definieren auch diese individuellen Merkmale den Zombie zumindest teilweise als solchen.

Hinsichtlich der kollektiven Merkmale kann das Erscheinungsbild der Zombies als unbeweglich beschrieben werden. Sie wirken steif, es scheint ihnen schwer zu fallen einzelne Glieder zu bewegen. Sie sind motorisch eingeschränkt. Zudem sind sie langsam und schwerfällig. Sie nehmen ihre Umwelt nicht wahr und sind der Welt entrückt. Im späteren Verlauf der Subsequenz 6.7 laufen sie einfach geradeaus in den Abgrund.

Der Blick und die Mimik spiegelt dies ebenfalls wieder. Die Mimik ist wie die Motorik unbeweglich, der Blick schaut geradeaus ohne Veränderung. Dies veranschaulicht die fehlende Kenntnisnahme der Umwelt. Beispielsweise durch das Fehlen der Möglichkeit die Augenbrauen nach oben zu ziehen, wenn etwas erkannt wird. Teilweise wirken die Gesichter auch verspannt und verzogen, wie der Mund von Chauvin, als wäre der Muskeltonus gestört.

Die Art und Weise des Auftretens der analysierten Merkmale der Zombies unterliegen über den Film hinweg Schwankungen. Dieser Umstand wurde an einigen Stellen bereits angesprochen.

Chauvins Mund ist in verschiedenen Szenen in einer unterschiedlichen Form verzerrt, auch die Haltung seiner linken Hand verändert sich teilweise etwas. Richards unbekanntes Utensil ist nur in der ersten Subsequenz vorhanden. Von Gelders Arme scheinen in bestimmten Situationen etwas stärker beweglich zu sein, in anderen gar nicht und Marquis gebeugte Körperhaltung, mit einer

Rücken/Kopfhaltung, die an eine Hyperkyphose erinnert, ist nur in einer Subsequenz erkennbar. Diese Auflistung soll diesen Umstand nur veranschaulichen und hat keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Sicherlich können noch weitere leichte Ungenauigkeiten bei der Merkmalsgestaltung dem Film entnommen werden.

Auch die Fortbewegung und die Körperhaltung unterliegen solchen Schwankungen. In einigen Szenen scheinen sich die Zombies agiler und schneller bewegen zu können beispielsweise bei der Ergreifung von Silver in der Subsequenz 5.4. In anderen Einstellungen ist dies weniger der Fall. Ebenfalls in der Subsequenz 5.4, nachdem Silver in den Fluss geworfen wurde, bewegen sich die sechs Zombies äußerst seltsam. Marquis, als ein Beispiel, beugt sein linkes Bein bei einem Schritt gar nicht durch.²⁶¹

Diese Schwankungen sind mit großer Wahrscheinlichkeit Ungenauigkeiten in der filmischen Inszenierung geschuldet. Es gibt keine Gründe anzunehmen, dass diesen Variationen ein tieferer interpretatorischer Sinn zugrunde liegt. Es ist auch schwierig eine solche Darstellung, zum Beispiel einen bestimmten Winkel in der Armbeugung, bei allen Einstellungen konstant zu halten. Der Film *White Zombie* wurde ja auch innerhalb von nur elf Tagen gedreht.

Wichtig ist vielmehr, dass die ganzen untersuchten Merkmale des Zombies, in der beschriebenen Weise im Laufe des Films inszeniert werden. Hinter diesen Inszenierungen steckt ein Grund. Durch die entsprechende Merkmalsgestaltung der Zombies soll beim Zuschauer eine spezifische Reaktion ausgelöst werden. Im Folgenden sollen die drei Kategorien, denen die jeweiligen Auffälligkeiten zugeordnet werden können, näher betrachtet werden.

12.2 Merkmale des Zombies

12.2.1 Individuelle geschichtliche Zombiemerkmale

In den folgenden Kapiteln wird (unter anderem) herausgearbeitet werden, dass der Zombie in *White Zombie* als ein nach Müller transgressives Wesen aufgefasst werden kann. Diese transgressive Position wird auf unterschiedlichen Ebenen der Zombiedarstellung umgesetzt.

In seinem Buch *Der Krüppel* veranschaulicht Müller, auf Basis von ethnologischen Beschreibungen, bestimmte Muster, mit denen die Menschen ihre (Um-)Welt wahrnehmen, die sich in den unterschiedlichsten Kulturen wiederfinden. Er unterscheidet unter anderem zwischen Maßgestalt, die, sehr kurz gesagt, das dem Menschen Vertraute und Gewohnte beinhaltet und Ungestalt, die all das Veränderte und Abweichende, dem der Mensch im Allgemeinen abwehrend

²⁶¹ Die Subsequenz 5.4 wurde nicht zur Analyse der Fortbewegung herangezogen, weil sie sehr unübersichtlich ist. Es sind alle Zombies im Bild und jeder bewegt sich etwas anders. Ebenso sind sie nur von hinten aus einer Aufsicht zu sehen.

gegenübertrete, umfasse.²⁶²

Zwischen diesen beiden Bereichen finde sich eine Art Grenzbereich, das Transgressive:

„[Ein] intermediärer Übergangsbereich, in dem Beidseitiges ineinander übergeht, Brechungen erfährt, sich auflöst und neue ungewöhnliche Verbindungen eingeht, in dem Fluktuationen entstehen, Oszillationen aufscheinen und unkalkulierbare Bewegung aufkommt“.²⁶³

Ein Bereich der fremd erscheine, der aber trotzdem eine gewisse Faszination beinhalte. Menschen in diesem Bereich stünden am Rande der Gesellschaft, würden teils mit geheimen Wissen in Verbindung gebracht und gleichzeitig sei es teilweise fraglich, ob es sich (nur) noch um Menschen handele.²⁶⁴

Die Zombies in *White Zombie* hatten vor ihrem Tod eine bestimmte gesellschaftliche Position inne. Sie waren Räuber oder Gendarm, Henker oder Hexenmeister, oder gehörten einer höheren gesellschaftlichen Position an.

Das Leben eines Menschen, seine Stellung, seine Fähigkeiten, seine Sicht auf die Welt, eben seine ganze Persönlichkeit findet Ausdruck in seinem Körper, um genauer zu sein in seinem *Habitus* (Bourdieu). Einen Teil des *Habitus* bildet die Wahl der Kleidung und auch der Accessoires. Dieser Bereich wird in *White Zombie* genutzt, um einen Teil des früheren Lebens dieser Wesen mit hinüber zu nehmen in ihr Dasein als lebende Tote. Die Kleidung der Zombies im Film zeugt von ihrem früheren Leben.

Interessant ist hier die Wahl der Kleidung, vor allem bei einigen der Zombies, denn bei ihnen war ihr früheres Leben sicher doch etwas ungewöhnlicher als beim Durchschnitt, der Norm. Henker, Räuber und Hexenmeister sind sicher keine Tätigkeiten, denen man in der Mitte der Gesellschaft nachgehen kann. Es sind Berufe und Lebensformen, die die Personen in eine eher externe Position, dem beschriebenen transgressiven Bereich verschieben.

Die Gesellschaften brauchen eventuell einen Henker und einen Hexenmeister, auch ein Räuber ist ihnen nicht fremd. Auf der anderen Seite haftet den Personen aber etwas Unbekanntes, teilweise Abschreckendes an. Vielleicht ließen sich auch Von Gelder und Richard in einer ähnlichen Weise einordnen, dies ist aber sehr unklar und muss hier offen bleiben.

Neben diesem Rückgriff auf eine Vergangenheit in einer fragwürdigen Position, berichtet die Kleidung und die Accessoires der Zombies auch von der Tatsache einer solchen Vergangenheit. Sie verleiht den Zombies eine individuelle Vergangenheit und dadurch eine Identität.

Dies führt zu einer paradoxen Situation, die bereits öfters angedeutet wurde. Der Zombie wird im Film, in Anlehnung an seine Herkunft aus dem Voodoo, als (lebender) Toter definiert. In der

262 Vgl. Müller, Klaus E. (1996), S.9-76/S.104-135.

263 Ebd., S.213.

264 Vgl. ebd., S.213 – 254.

Subsequenz 1.4 beschreibt der Kutscher sie in dieser Form:

„Yes, Monsieur. Zombies. The living dead. Corpses taken from their graves who are made to work in suger mills and fields at night.“²⁶⁵

Es handelt sich um Tote. Mit dem Tod geht nach allgemeinem Verständnis die Persönlichkeit, das Dasein als Individuum verloren.

„Der Hirntod bezeichnet einen vollständigen, irreversiblen Ausfall der Gesamtfunktion des Groß- und Kleinhirns sowie des Hirnstammes. Medizinisch ist der Hirntod mit dem Tod des Individuums gleichgestellt.“²⁶⁶

Als Tote sind die Zombies nunmehr Sklaven eines Meisters. Sie haben keinen eigenen Willen und kein eigenes Leben mehr. Der Zombie ist durch sein Wesen definiert als identitätslos.

Und trotzdem weisen die individuellen geschichtlichen Merkmale den Zuschauer auf eine Persönlichkeit hin. Dabei wurden diese Merkmale bei den Dreharbeiten absichtlich so gewählt, dass diese möglichst deutlich und unterschiedlich sind und es wurde nicht etwa jeder Zombie mit gleicher, nichtssagender und unauffälliger Kleidung ausgestattet. Der Betrachter ist durch diese Merkmale in der Lage, das wesenlose Kollektiv der Zombies zu differenzieren. Er kann die Zombies mit den Titeln, die ihnen verliehen wurden, identifizieren. So gibt es kein reines Zombiekollektiv mehr, sondern es gibt den *Witch Doctor*, den *High Executioner* usw..

Die Tatsache, dass die Kleidung auch von dem veränderten Wesenszustand der Zombies zeugt, indem sie zerknittert und ungepflegt wirkt, tut dem Umstand keinen Abbruch. Es ist ja klar, dass sich eine Veränderung eingestellt hat, die Kleidung verweist nur auf den vergangenen Zustand. Gleichzeitig zeigt sich der Wandel von dem ehemaligen in den jetzigen Zustand in der Veränderung des Kleidungszustandes.

Die getragene Kleidung ist ein Hinweis, der die Frage initiiert, ob doch ein Stück des früheren Wesens vorhanden ist. Der Zustand des Zombies ist im Film vielleicht doch nicht so genau definiert, wie die Aussage des Kutschers vermuten lässt. Die fehlende Persönlichkeit, die der Film unterstellt, kann in Frage gestellt werden. Ist nicht doch ein Teil des früheren Lebens in dem Wesen der Zombies enthalten?

Gerade Madeline, die bisher in der Analyse keinen Platz fand, ist in ihrem Zombiezustand ein weiterer Indikator für diese Frage.²⁶⁷ Sie kämpft gegen die Zombiefikation mit partiellem Erfolg an.

265 White Zombie (1932), Script S.3.

266 <http://www.med2click.de/hirntod-2020/> [17.07.2013].

267 Die Analyse von Madelines Position als Zombie wäre sicher eine Interessante Angelegenheit. Würde aber mit der Geschlechterdifferenz und der abweichenden Darstellungsform im Vergleich zu den allgemeinen Zombies eine sehr aufwendige Untersuchung nach sich ziehen, die sich voraussichtlich stark vom Interesse der Arbeit entfernen würde.

Die unterschiedliche Ausgestaltung der Zombies dient also dazu, beim Zuschauer eine Unklarheit über ihren wahren Charakter auszulösen.

Natürlich gibt es auch Merkmale, die dem Körper bereits inhärent sind und einem ähnlichen Zweck dienen. Dass gerade Chauvin als ehemaliger Henker, von einem Schauspieler mit einer recht kräftigen körperlichen Statur gespielt wird, dürfte kein Zufall sein.

Insgesamt dienen also die individuell geschichtlichen Merkmale zur Auslösung der Frage nach dem Zustand des Zombies; der Frage, wie viel „Mensch“ (also wie viel seiner früheren Persönlichkeit) noch im Zombie zu finden ist. Neben dieser Funktion verweisen sie (zumindest bei einigen) auch nach dem Tod des Menschen und seiner Umwandlung auf die transgressive Position des Wesens in seinem früheren Leben. Diese Position ist zwar durch die Kleidung an seine frühere gesellschaftliche Rolle geknüpft, wirkt aber auf Basis der gesellschaftlichen Muster, die der Zuschauer im Kopf hat, auch mit in den Zombiezustand hinein. Zusätzlich wird dieses Hineinwirken sicher auch durch die aufgeworfene Frage nach einem vorhandenen Rest von Persönlichkeit bestärkt.

12.2.2 Kollektive Zombiemerkmale

Entgegengesetzt zu der Frage nach dem Rest einer menschlichen Persönlichkeit dient der Körper des Zombies dazu ihm diese Persönlichkeit abzusprechen.

Die Frage, mit der die individuelle Untersuchung der Zombies begonnen wurde, welche Merkmale sie überhaupt als solche definieren, konnte noch nicht beantwortet werden. Die individuellen geschichtlichen Merkmale sind zwar auffällig und für die Inszenierung des Zombies relevant., aber allein auf dieser Basis könnte der Zombie im Film weiterhin als menschliches Wesen angesehen werden.

Es bleibt die Frage, welche Merkmale die Zombies in eine vom anthropologischen Prinzip²⁶⁸ abweichende Position versetzen. Um, unter dem Einbezug der vorangegangenen Überlegungen, genauer zu sein, welche Umstände den Zombie in eine Position versetzen, in der er sich zwischen Normalität und vollständiger Abweichung in einem Übergangsbereich befindet.

Diese Frage kann auch mit den Begriffen von Müller formuliert werden: Welche Merkmale oder Merkmalskombinationen verorten den Zombie in einer Position, die sich zwischen Maßgestalt und Ungestalt, in einer transgressiven Art und Weise manifestiert?

Diese Position löst die bereits herausgearbeitete Reaktion einer Ambivalenz zwischen Abwehr und Faszination, zwischen Angst und Staunen, die zum Teil durch die Erscheinung und zum Teil durch eine entsprechende Inszenierung bestimmt ist, aus. Es wurde bereits geklärt, dass hierbei

²⁶⁸ Mit dem Begriff ist hier eine Normvorstellung über den Menschen gemeint, welches Aussehen, welche Charaktereigenschaften usw. für einen Menschen typisch sind. Entspricht ein Mensch nicht mehr diesem Prinzip entsteht die Frage, ob es sich überhaupt noch um einen Menschen handelt.

Parallelen zu den Freakshows und dem Film *Freaks* (und somit auch anderen *Freakfilmen*) vorhanden sind.

Ein Großteil der Merkmale, die den Zombie in diese Position befördern, sind in den kollektiven Zombiemenen zu sehen. Es ist der steife Blick, das fehlende Blinzeln, die unbewegliche Körperhaltung, die schleppende Fortbewegung usw., die den Zombie als abweichend erscheinen lassen und dem Zuschauer nach der Einführungsphase in der Subsequenz 1.3 und der Definition durch den Kutscher²⁶⁹, diese sofort als Zombies zu erkennen geben. Ohne diese kollektiven Merkmale wären die Zombies im Film „einfach“ Menschen. Vielleicht mit einer etwas ungewohnten Kleidung und eher zwielichtige Gesellen, aber Menschen und keine Zombies.

An den kollektiven Merkmalen kann der Zombie als solcher erkannt werden, sie definieren ihn. Diese Erkenntnis führt zu der Frage, warum diese Merkmale genau in dieser Form gewählt wurden.

Die kollektiven Merkmale weisen zwei Bezugspunkte auf. Zum einen sind es Merkmale, die auf den Zombie, als toten Menschen hinweisen. Diese Merkmale sind in erster Linie der ausdruckslose Blick und die unbewegliche Mimik. Zum anderen gibt es Merkmale, die als körperliche Anomalien dargestellt werden. Hier ist vor allem die Fortbewegungsmodalität einzuordnen.

Viele der Merkmale verweisen allerdings nicht nur in eine der beiden Richtungen. Beispielsweise befinden sich die Mimik und die steife Körperhaltung in einem Grenzbereich zwischen den beiden Kategorien, sie weisen zum einen auf die Position des Zombies als toten Mensch hin und zum anderen sind sie Darstellungen von körperlichen Abweichungen.

In den Vorüberlegungen zur Untersuchung wurde bereits die Basis angesprochen, auf der die Verwendung der Zombiefigur stattfand. Der „leere“ Blick der Zombies und die ausdruckslose Mimik lassen sich sehr gut in Bezug zu *Magic Island* setzen. In diesem Buch wird der Zombie ebenfalls in erster Linie als toter Körper betrachtet, der durch einen Zauber wieder zum Leben erweckt wird, dem aber eine Seele bzw. irgendetwas Identitätsbestimmendes fehlt.

Die Inszenierung der körperlichen Anomalien unterliegen aber einer größeren Freiheit von Seiten der Filmemacher. Diese Inszenierung führt in erster Linie zu einer stärkeren visuellen Bestimmung des Zombies als auf Basis der literarischen Vorlage möglich war.²⁷⁰

Somit treten neben den Merkmalen, die den Zombie als toten Körper ausweisen, weitere Merkmale auf, die dem Zuschauer helfen sollen, diese Wesen zu identifizieren. Hierzu werden körperliche Auffälligkeiten verwendet, die in erster Linie mit der Einschränkung der Bewegungsfähigkeit einhergehen.

269 Genaugenommen erfolgen zwei Definitionen der Zombies durch den Kutscher. Die erste findet noch in der Subsequenz 1.3 durch seinen analysierten Ausruf „Zombies“ statt. Die andere in der nächsten Subsequenz, als er die weiter oben zitierte Definition des Zombies an Madeline und Neil weitergibt.

270 Beim Lesen der Beschreibung über ein bestimmtes Aussehen ist im Allgemeinen eine größere Vorstellungskraft erforderlich, um sich dieses Aussehen vorzustellen. Dadurch kommt es zu einer großen Varianz hinsichtlich dieser Vorstellung bei unterschiedlichen Personen. Die visuelle Inszenierung liefert ein recht eindeutiges Bild, das im Vergleich zu einer schriftlichen Vorlage zu einem recht eindeutigen Bild führt.

Diese Erkenntnis lässt keinen Schluss auf einen kausalen Zusammenhang zwischen den äußeren Merkmalen einer körperlichen Behinderung und der Darstellung der Zombies zu. In der Darstellung der Zombies können auch Hinweise in andere Richtungen gesehen werden. Es können in den körperlichen Anomalien, ebenso wie bei der Mimik, Verweise auf den toten Zustand der Körper gesehen werden. Die zuvor beschriebene schwierige Trennung der beiden Bezugspunkte (Toter Körper und körperliche Anomalien) macht diese Überlegung ja bereits nachvollziehbar.

Auch könnten die Merkmale als eine Form der Fremdsteuerung, wie bei einer Marionette, interpretiert werden. Ebenso bestehen sicher viele andere Interpretationsmöglichkeiten.

Die genauen Beweggründe für eben diese Inszenierung der Halperin Brüder lassen sich auch nicht mehr nachvollziehen. Sie sind auch irrelevant, da die gesellschaftliche Wahrnehmung der Zombies und die darauffolgende gesellschaftliche Reproduktion und Variation dieser Figur von Bedeutung ist.

Die kollektive Darstellung der Zombies, im Sinne der Erkennungsmerkmale im Film, offenbart Parallelen zum Erscheinungsbild von Normabweichungen im motorischen und körperlichen Bereich von Menschen. Ein Zuschauer, der nach der Kinovorstellung auf der Straße einem Menschen mit einer Hemiparese begegnet, würde sicherlich aufgrund der Parallelen im Erscheinungsbild, hinsichtlich der eingeschränkten Bewegungsfähigkeit, bewusst oder unbewusst an das im Kino vermittelte Bild des Zombies erinnert werden.

Die geschichtlich individuellen Merkmale lassen sich, wenn die Merkmale vorübergehend ausgeklammert werden, die den Zombie in eine transgressive Position versetzten, als eine Art Gegenposition zu den kollektiven Merkmalen der Zombies betrachten. Während die kollektiven Merkmale mit dem Ziel verwendet werden, den Zombie als vom anthropologischen Prinzip abweichend darzustellen, übernehmen die individuell geschichtlichen Merkmale die Aufgabe dieser Darstellung entgegenzuwirken. Durch das Zusammenwirken dieser beiden Merkmalsausprägungen gerät der Zombie in ein Spannungsfeld zwischen Mensch und „Nicht-Mensch“. Auch für diese Beschreibung eignen sich die Begriffe von Müller vermutlich besser. Der Zombie wird in einem Spannungsfeld zwischen Maßgestalt und Ungestalt inszeniert.

Die individuell geschichtlichen Merkmale, die zuvor ausgeklammert wurden, sind Merkmale, die eine fragwürdige gesellschaftliche Rolle kennzeichnen. Hier können auch noch die ungepflegten Haare und Bärte, die unordentliche Kleidung usw. dazu gezählt werden. Diese Merkmale unterstützen entsprechend die Position des Zombies in diesem Spannungsfeld.

Beide Seiten zerren also an dem Konstrukt des Zombies. Zum einen ist es die Seite, die den Zombie als vom Menschen abweichend, als Monster, inszeniert. Zum anderen ist es die Seite, die in ihm weiterhin einen Menschen ausmacht und ihn dieser Gruppe zuordnet.

12.2.3 Individuelle Zombiemerkmale ohne geschichtlichen Kontext

Im Gegensatz zu den kollektiven Merkmalen, bei denen unterschiedliche Erklärungsansätze zur Begründung der Inszenierung herangezogen werden können, ist es schwierig bei den individuellen Merkmalen, die ohne geschichtlichen Kontext eingesetzt werden, eine Begründung für die Wahl dieser Merkmale zu finden.

Allein schon die von mir verwendete Begrifflichkeit macht die Situation verwirrend. Die Frage, die zu Beginn der individuellen Untersuchung der Zombies stand, war die nach Merkmalen, die die Zombies als solche definieren. Nun wurden aber Merkmale einzelner Zombies herausgearbeitet. Es stellt sich somit die Frage, ob individuelle Merkmale die Zugehörigkeit zu einer Gruppe kennzeichnen können.

Bevor darauf eingegangen wird, sollen zum Überblick nochmals die einzelnen individuellen Merkmale ohne geschichtlichen Kontext zusammengefasst werden, die sehr eindeutig in diese Gruppe eingeordnet werden können. Bei Chauvin sind es die ungewöhnliche Arm- und Handhaltung und der verzerrte Mund. Bei Von Gelder das geschiente Bein und der überstreckte Nacken.²⁷¹ Bei Marquis seine zusammengesunkene Haltung, mit dem Anschein eines Buckels, bzw. einer Hyperkyphose, wenn von der Unmöglichkeit abgesehen wird, auf Basis eines Spielfilms eine medizinische Diagnose zu stellen.

Es handelt sich also um eine recht geringe Zahl an eindeutigen individuellen Merkmalen ohne geschichtlichen Kontext, dafür ist die Verwendung dieser Merkmale an sich umso bemerkenswerter.

Bevor diese Merkmale nun aber genauer betrachtet werden, muss noch ein weiterer Schritt zurück, weg von diesen Details hin zum gesamten Konstrukt des Zombies gegangen werden.

Wie eingangs dargestellt, kann der Zombie als eine Metapher für eine pragmatische Geschichte betrachtet werden, die sich über nahezu die gesamte menschliche Historie erstreckt. Der Zombie aus dem Jahr 1932 im Film *White Zombie* ist eine (von unzählig vielen) Manifestationen, der mit Angst verbundenen menschlichen Vorstellung von Rückkehr der Verstorbenen.²⁷²

Für die Form dieser Manifestation ist aber nicht (allein) diese Vorstellung verantwortlich, sondern es spielen historisch-gesellschaftliche Gegebenheiten eine Rolle. Das große Interesse der amerikanischen Gesellschaft an Haiti in den 30er Jahren führt zur Verortung des Horrorfilms in Haiti.²⁷³ In den Vorstellungen über Haiti war entsprechend geheimnisvolles Gedankengut integriert, welches der mystischen Darstellung des Films zugute kam.

Ebenso wurde aus diesem gesellschaftlichen Interesse an Haiti der Körper des Zombies aus dem Voodoo, als Mittel zur Veranschaulichung der pragmatischen Vorstellung von der Rückkehr der

271 Vielleicht ließen sich die unbeweglichen Arme und Finger hier ebenfalls einordnen, werden von mir aber eher im Bereich der kollektiven Merkmale gesehen. Auf Probleme der Überschneidungen zwischen den einzelnen Bereichen wurde ja bereits eingegangen.

272 Schneider, Steven (1999).

273 Vgl. Rhodes, Gary D. (2001), S.70 – 80.

Toten, entnommen. Die visuelle Darstellung dieses Körpers war aber, wie beschrieben, (zumindest in der amerikanischen Gesellschaft) noch weitgehend unbestimmt. Es standen nur, die recht allgemeinen Aussagen von Seabrook zur Verfügung.²⁷⁴

Für die Visualisierung der pragmatischen Horrorgeschichte am noch weitgehend leeren Körper des Zombies wurden somit Stimuli verwendet, die von der Gesellschaft als in irgendeiner Form aversiv wahrgenommen wurden. Wären Merkmale verwendet wurden, die von der Gesellschaft als vertraut und gern gesehen wahrgenommen wurden, ist leicht nachvollziehbar, dass die Funktion des Zombies versagt hätte.

Diese für die Visualisierungen verwendeten Merkmale lassen sich entweder in ein Netz von Erklärungsmöglichkeiten einordnen, wie dies im Allgemeinen bei den bereits beschriebenen Merkmalen der Fall war oder sie können nicht eingeordnet werden und stehen ohne einen Bezug frei im Raum, dies ist bei den individuellen Merkmalen ohne geschichtlichen Kontext der Fall.²⁷⁵ Diese Merkmale verweisen somit weniger auf das Dasein des Zombies als solchen, sondern schmücken dieses Dasein aus.

Die Merkmale beschreiben das Wesen des Zombies, das im Film zwar willenlos aber trotzdem eindeutig auf der Seite des Bösen verortet ist. Das Wesen ist bedrohlich und unheimlich, wie ja bereits die dahinter stehende pragmatische Geschichte beschreibt.

Bei den verwendeten Merkmalen muss es sich also um Merkmale handeln, die auf Basis der gesellschaftlichen Struktur in der Lage sind, einen Menschen, neben ihrer Eigenschaft an sich, hinsichtlich seiner ganzen Person zu diskreditieren.²⁷⁶ Es handelt sich bei den individuellen Merkmalen ohne geschichtlichen Kontext also im Sinne von Goffman um *Stigmata*.

Bei dieser Sichtweise ist es wichtig, diese Merkmale nicht im Film (bzw. auf Basis dessen) als *Stigmata* zu identifizieren. Von Gelders geschientes Bein ist im Film für seine Person kein *Stigma*, sondern in der filmischen Realität verweist dieses Merkmal/Attribut auf Von Gelders durchaus bedrohliche Natur.

Aber die Tatsache dieser Funktionsweise des Attributs stammt aus seiner Funktion als *Stigma* in der Gesellschaft. Würde das Attribut hier keine diskreditierende Wirkung besitzen, würde auch seine Funktion im Film fehlschlagen. Die Relation, die das *Stigma* an sich darstellt, entfällt also aufgrund der fiktiven Realität des Films.

Die Tatsache, dass es sich bei den individuellen kontextfreien Merkmalen immer um Attribute handelt, die eine körperliche Normabweichung darstellen ist offensichtlich und wurde bereits geklärt.

Die individuellen kontextfreien Merkmale können die Gruppe der Zombies somit in der Form als

274 Vgl. Rhodes, Gary.D. (2001), S.70-80.

275 Es wurde bereits darauf hingewiesen, dass durch die Möglichkeit der Verknüpfung mit einem Erklärungsansatz nicht die Funktion der visuellen Darstellung verloren geht.

276 Goffman, Erving (1967). *Stigma: Über Techniken der Bewältigung beschädigter Identität*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S.11.

solche kennzeichnen, dass sie auf ihrem allgemeinen Charakter, der bedrohlich und unheimlich ist verweisen. Sie stellen keine alleinige Bestimmung des Zombies dar, die seltsame Armhaltung von Chauvin zeichnet ihn noch nicht als Zombie aus, aber unterstützen dessen Wesensbeschreibung. Wie die vorangegangenen Merkmale unterstützen auch die individuellen kontextfreien Merkmale das transgressive Wesen des Zombies. Ebenso ist die Funktion des *Stigmas* auch den anderen Merkmalen inhärent, die den Zombie als transgressives Wesen kennzeichnen. Also allen Merkmalen, die bei dem Zombie nicht die Frage nach einem Überbleibsel der menschlichen Persönlichkeit initiieren.

Und selbst in diesem Bereich ist die Unterscheidung schwierig. Die Kleidung, die auf das Individuum hinweist, kann wie dargestellt, bei einigen Zombies (Hexenmeister, Henker und Räuber) auch als Stigma betrachtet werden.

Im Übrigen lässt auch die pragmatische Geschichte, die hinter dem Zombie steht, diesen als transgressiv erscheinen. Müller beschreibt, dass mit einem Entfernen von der irdisch-stofflichen Welt eine Varianz in der Vorstellung einhergehe. Umso größer die Entfernung von der diesseitigen Welt werde, desto mehr gehe die Vorstellung in eine Inversion über. Im Reich der Toten sei, so die Vorstellung, alles umgedreht. Bei fortschreitender Entfernung löse sich auch dieser Umstand auf, bis im Reich der Götter weder Zeit und Raum noch Körper und Sterblichkeit existierten.²⁷⁷ Der Zombie ist ein Wiedergänger aus dem inversiven Reich der Toten.

Die pragmatische Horrorgeschichte und die Darstellung seines Körpers decken sich in Hinblick auf seine transgressive Position. Die Geschichte an sich (nicht deren Ausgestaltung) scheint aber unabhängig zu sein von den historisch-kulturellen Strukturen, die Darstellung der Geschichte dagegen ist ein Abbild dieser Strukturen.

12.3 Zombies und Freaks

In einer vorangegangenen Interpretation wurden in der Funktion von Zombie und Freak Parallelen herausgearbeitet. Im Charakter der beiden Gruppen werden aber deutliche Unterschiede sichtbar. Die Freaks waren Menschen, die meist über irgendeine Form einer körperlichen Auffälligkeit verfügten, auf Basis dieser Auffälligkeit wurden sie inszeniert.

Ihre Position wurde kulturell konstruiert.²⁷⁸ Die Freaks wurden mit Geschichten versehen und in unterschiedlichen Modi präsentiert.²⁷⁹

Bei den Zombies stellt sich dieser Sachverhalt umgekehrt dar, bei ihnen war die pragmatische Geschichte zuerst vorhanden.²⁸⁰ Ihre körperliche Manifestation ist dagegen unbestimmt und variiert

²⁷⁷ Müller, Klaus E. (1996), S.240.

²⁷⁸ Stammberger, Birgit (2011), S.21.

²⁷⁹ Vgl. Kastl, Jörg Michael (2010), S.218.

²⁸⁰ Schneider, Steven (1999).

in Abhängigkeit von der kulturell-historischen Struktur.

Auf Basis der Geschichte des lebenden Toten manifestierte sich in *White Zombie*, in der Figur des Zombies, eine mögliche Metapher für diese Geschichte. Die Figur des Zombies repräsentiert in erster Linie diese Geschichte.

Bei den Zombies wurde somit, anders als bei den Freaks, die Repräsentation der Geschichte kulturell konstruiert. Für diese Repräsentation wurden hinsichtlich der visuellen Darstellung hauptsächlich Merkmale verwendet, die körperliche Auffälligkeiten darstellen. Interessant ist auch, dass die Zombiemerkmale, die keine körperliche Abweichungen von einer Norm darstellen, einheitlich auf die Frage nach einem Rest der menschlichen Persönlichkeit im Zombie verweisen.²⁸¹

Die Attribute des Zombies sind Mittel, um die unheimliche Geschichte der Rückkehr der Toten entsprechend zu erzählen.

Die Verwendung von körperlichen Differenzen zur Darstellung des Zombies beruhte aber auf der Wirkung, die diese Differenzen in der gesellschaftlichen Wahrnehmung hatten. Hierin kann auch eine Verbindung gesehen werden zwischen der direkten Verwendung von Freaks, in den von Ochsner so genannten *Freakfilmen*; den Filmen, in denen Menschen mit einer Behinderung oder einer körperlichen Abweichung eine spezielle Rolle, meist auf Seiten des Bösen zuteil wird und der eher untergeordneten Verwendung solcher Merkmale in Filmen wie *White Zombie*.

Interessant ist hier auch, dass in dieser gesamten Bandbreite von Freakshow bis zur filmischen Monsterdarstellung eine gemeinsame Wurzel gesehen werden kann. Wobei hier natürlich beachtet werden muss, dass diese Rückführung auf eine Wurzel nur als Tendenz gesehen werden kann, dass unzählige, nicht mehr rekonstruierbare Einflüsse bei der Ausbildung der heutigen Vorstellung von Monstern und der damaligen Gestaltung der Freakshows eine Rolle gespielt haben müssen.²⁸²

Nach Stammberger sei im 18. Jahrhundert durch die Entstehung der Teratologie eine Verwissenschaftlichung der Monstervorstellung erfolgt, die zu einer Trennung zwischen fiktionalen Monstern und realen Monstrositäten führte.²⁸³ Wie eingangs beschreiben, hätten daraufhin im 19. Jahrhundert, mit der Abkehr von taxonomischen Klassifizierungssystemen, zum einen die Monstrositäten weiterhin das Fremdartige und Abweichende im wissenschaftlichen Raum repräsentiert, zum anderen aber hätten die Freakshows diese Repräsentation im öffentlichen Raum übernommen.²⁸⁴

Um die zuvor erfolgte Trennung zwischen Fiktion und Realität durch die Integration des Monströsen in die Wissenschaft zu beschreiben, unterscheidet sie zwischen den Begriffen Monster und Monstrosität. Das Monster wurde in die medialen Repräsentationsformen der jeweiligen Zeit

281 Es wurde bereits darauf hingewiesen, dass es sich hierbei auch eher um Merkmale eines stigmatisierten Menschen bzw. eines Menschen in einer transgressiven Position handelt.

282 Zudem muss gesagt werden, dass es sich bei dieser „Wurzel“ nicht um den absoluten Ursprung dieser Phänomene handelt, sondern dass darin „nur“ ein gemeinsamer Bezugspunkt gesehen werden kann.

283 Stammberger, Birgit (2011), S.76.

284 Vgl. ebd., S.15-17.

eingebunden. „Diese narrative Ästhetik des Monströsen ist zugleich ein Ort, an dem wissenschaftliches Wissen bis heute aufgegriffen, kulturell gespiegelt und transformiert wird.“²⁸⁵

Es zeigt sich also eine komplexe Verflechtung zwischen körperlichen Auffälligkeiten, die als visuelle Repräsentanzen für böse Charaktereigenschaften in Filmen verwendet werden und den unterschiedlichen sozialen Konstruktionen, die körperliche und geistige Abweichungen in bestimmter Art und Weise in der Gesellschaft inszeniert haben. Diese Komplexität liegt sicher auch in der Tatsache, dass sich weder das Wesen des Zombies, noch des Freaks, noch irgendeines anderen realen oder fiktiven Menschen oder Wesens mit körperlichen oder geistigen Abweichungen in dem Vorhandensein dieser Abweichungen erschöpfen lässt.

Die Zusammenhänge zwischen den Zombies, als Repräsentanten der Monster, den Freaks, den Monstrositäten und Menschen mit einer Behinderung finden sich in vorhandenen gesellschaftlichen Strukturen und Einstellungen ebenso wie in geschichtlichen Prozessen. Sie sind nur in einzelnen Bereichen vorhanden und stellen keine Eins-zu-eins Abbildungen dar. Der Freak ist nicht das Monster und das geschiente Bein des Zombies ist nicht gleichzusetzen mit dem geschienten Bein eines Menschen. Aber trotzdem ist das geschiente Bein im Film eine Abbildung der gesellschaftlichen Vorstellung über Menschen mit einer körperlichen Einschränkung.

12.4 Die Frage nach der Menschlichkeit

Wie bereits angesprochen befindet sich der Zombie in *White Zombie* in einem Spannungsfeld zwischen einem mit einer Persönlichkeit ausgestatteten Menschen und einer leeren Hülle.

Die Frage nach dem Wesen des Zombies durchzieht den gesamten Film und wird auch nicht abschließend geklärt.

Die anfängliche Definition des Kutschers ist klar und eindeutig. Demnach handle es sich um lebende Tote. Um das genaue Wesen, um die Frage nach einer Identität kümmert sich der Kutscher hierbei nicht. Er stellt sie lediglich als Arbeitssklaven dar.

Dass das Thema damit nicht abgehandelt ist, zeigt sich im Film schnell. Wenig später in der Subsequenz 2.2, beim Gespräch zwischen Beaumont und Legendre, in der Zuckermühle, bezeichnet Legendre seine Zombies als „men“²⁸⁶. Beaumont bezweifelt dies: „Men?“²⁸⁷.

Nach dem Verschwinden von Madelines Leichnam haben Dr. Bruner und Neil in einer

285 Stammberger, Birgit (2011), S.77. /Mit narrativer Ästhetik des Monströsen ist hier die Darstellung des Monsters gemeint. Ich nehme an, Stammberger verwendet in diesem Fall den Begriff des Monströsen um die Verbindung zwischen den beiden, von ihr getrennt betrachteten, Strömungen (wissenschaftliche Monstrosität und fiktives Monster) zu verdeutlichen.

286 *White Zombie* (1932) Script, S.8.

287 *White Zombie* (1932) Script, S.8.

Schlüsselszene, ziemlich genau in der Mitte des Films, ein ausgiebiges Gespräch über diese Wesen. Es kommt zu einer Einstellung, in der Dr. Bruner auf seinen Kopf und sein Herz zeigt und vermeintlich das Wesen der Zombies erklärt, die der Kutscher als „Dead Bodies“ beschrieb:

„What he saw were men alive in everything but this and this.“²⁸⁸

Dieser Konflikt, ob es sich nun um Tote oder lebende Menschen mit oder ohne Herz und Verstand handelt, wird durch die Rolle von Madeline auf den Höhepunkt gebracht.

Beaumont ist unzufrieden mit ihrem Wesen, vermisst ihre Menschlichkeit und fordert Legendre auf: „[Y]ou must put the life back into her eyes and bring laughter to her lips. She must be gay and happy again.“²⁸⁹

Im Vergleich zu den anderen Zombies scheinen bei ihr Repräsentanten des früheren Lebens noch vorhandenen zu sein. In irgendeiner Form scheint sie sich an Neil zu erinnern, gegen Ende „wacht“ sie auch vorübergehend aus ihrem Zombiezustand auf und nach dem vermeintlichen Tod von Legendre ist sie (im Vergleich zu den anderen Zombies, die zuvor „gestorben“ sind) wieder ganz die Alte.

Der Film stellt somit unablässig die Frage nach der Menschlichkeit. In welcher Art, wie lang noch von Menschen („Men“) die Rede sein kann und welche Eigenschaften zum Menschsein gehören (Verstand und Herz).

Die Frage, ob die Menschen nun tot waren, bevor sie zu Zombies wurden oder sich Menschen als Zombies in einem veränderten Bewusstseinszustand befinden, scheint neben diesen Aspekten sogar eher eine untergeordnete Rolle zu spielen.

Es scheint so, als stehe vor allem die Frage nach den Grenzen der, den Menschen als solchen definierenden, Eigenschaften im Raum und als sei der Repräsentant dieser Frage der Zombie.

Wie beschrieben findet sich diese Frage zum einen darin wieder, dass die Figur des Zombies in dem Spannungsfeld einer transgressiven Figur inszeniert wird. Bereits seine Existenz eröffnet beim Betrachter die Fragen, ob es sich um einen Menschen handeln könnte; ob Teile des früheren Menschens in diesem Wesen wiederzufinden sind oder ob es sich „nur“ um irgendeine böse Kreatur handelt, die weder ein Herz noch eine Seele besitzt.

Neben dieser dynamischen Struktur der Zombiefigur an sich, spielt auch der Wechsel in den transgressiven Zustand eine Rolle. Auch wenn der anthropologische Zustand des Zombies unklar ist, ist dieser unklare Zustand ein abweichender Zustand von dem, indem sich ein Mensch normalerweise befindet.

Müller widmet sich dieser Vorstellung unter dem Kapitel Transmutation. Hierbei beschreibt er, wie sich unterschiedliche Kulturen verhalten, um sich vor der Kontamination mit dem Bösen zu schützen bzw. sich von dieser Kontamination zu reinigen.²⁹⁰

Anschließend schildert er wie aber auch absichtlich die Konfrontation mit dem Unbekannten und

288 White Zombie (1932) Script, S.16.

289 Ebd., S.19

290 Müller, Klaus E. (1996), S.255-259.

Fremden²⁹¹ gesucht werden kann, um dadurch eine Transmutation zu erreichen, die einen Menschen mit zusätzlichen Fähigkeiten und Möglichkeiten ausstattet. Als Beispiel beschreibt Müller recht ausführlich die Funktion des Schamanen.²⁹² Eine eher kurze Betrachtung kommt den Personen zu gute, die bei dieser Konfrontation dem Bösen unterliegen und dadurch, in der Vorstellung von den jeweiligen Kulturen, sich häufig in eine Art Mischwesen verwandeln würden, meist zwischen Mensch und Tier, wie Werwölfe, Wertiger, Werkojoten, Werjaguare und andere.²⁹³ Diese Vorstellung stünde sicher in Bezug zu der Tatsache, dass entsprechende zwielichtige Gestalten häufig auf den Wohnraum in der Natur, dem Wald angewiesen seien und sich dadurch selbst immer mehr den Tieren angepasst hätten.²⁹⁴

Auf das Motiv des Wiedergängers geht Müller nicht explizit ein. Interessant ist auch, dass Schneider die Zombies als Repräsentanten der Geschichte über die Wiederkehr der Toten grundlegend anders einordnet als zum Beispiel die Werwölfe und ähnliche Kreaturen, die unter *dyadic monsters* ihren Platz finden.²⁹⁵

Der Gedanke der Verwandlung oder der Transmutation in ein transgressives Wesen passt aber trotzdem sehr gut auf die Figur des Zombies. Es muss ja eine Form der Verwandlung stattgefunden haben, durch die sich der psychische und physische Zustand des Menschen verändert hat. Auch die von Müller beschriebene Kontamination mit irgendetwas Bösem, das die Veränderung auslöst, findet sich in *White Zombie* wieder. Legendre verwendet ein geheimnisvolles Elixier um die Verwandlung herbeizuführen. Im Film wird diese Verwandlung an zwei Stellen, einmal durch das Bestäuben einer Blume mit diesem Elixier bei Madeline und ein anderes Mal durch das Beimischen des Elixiers in ein Glas Wein bei Beaumont erreicht.

Auffällig ist, dass die Verwandlung bei beiden Personen in höchst unterschiedlicher Weise von statten geht. Geschuldet ist dies sicher Madelines besonderer Position. Ihr Zombiedasein kann ja auch nicht direkt mit dem der „allgemeinen“ Zombies verglichen werden. Sie ist eine der Hauptpersonen des Films, sie ist die einzige Zombine²⁹⁶, die gegen ihre Verwandlung ankämpft und ebenso scheint die Geschlechterperspektive eine besondere Rolle zu spielen. Ihre Funktion für Legendre und Beaumont ist ja auch eine andere, als die der anderen Zombies, die nur Arbeitssklaven darstellen.

Die Verwandlung von Madeline ist nicht beobachtbar. Sie wird beerdigt und anschließend wird ihr Körper aus dem Grab gestohlen.

Dagegen ist die Verwandlung von Beaumont in einen Zombie für den Zuschauer sichtbar und vermittelt somit auch wichtige Informationen über das Wesen des Zombies.

291 In der Fremde sei nicht nur Böses zu finden, dass den Menschen kontaminiert, sondern auch Dinge, die ihn stärken können, deshalb der Wechseln von dem Begriff des Bösen hin zum Unbekannten und Fremden.

292 Vgl. Müller, Klaus E. (1996), S.255-277.

293 Ebd., S.260.

294 Ebd., S.260.

295 Schneider, Steven (1999).

296 Zombine, als weibliche Form für Zombie.

Deshalb soll im Folgenden die entsprechende Subsequenz betrachtet und geklärt werden, welche psychischen und physischen Veränderungen der Film *White Zombie* verwendet, um die Verwandlung eines Menschen zu einem Wesen, das im beschriebenen Spannungsfeld die Frage nach den Grenzen des menschlichen Daseins aufwirft, darzustellen.

12.4.1 Einstellungsprotokoll Subsequenz 6.4

Nr.	Zeit	Kamera	Beschreibung	Ton
H1	52,09 - 52,13 4 Sek.	ST Innenraum Schloss	B. sitzt zusammengesunken an einem Tisch. L. nährt sich ihm und erreicht schließlich den Tisch.	-
H2	52,13 – 52,18 5 Sek.	N B.	B. sitzt vorgebeugt am Tisch; Kopf an der rechten Schulter angelehnt; der Körper ist auf den rechten Arm gestützt; linker Arm und dessen Hand ist an die Brust gepresst. Er bewegt Kopf und Arm unkoordiniert.	-
H3	52,18 – 52,51 23 Sek.	HT L. und B.	L. steht am Tisch. B. versucht langsam und unkoordiniert nach einem Glas zu greifen. → Diese Tätigkeit fordert große Anstrengung. B. schafft es nicht richtig das Glas zu greifen, daraufhin fällt dies um. L. setzt sich an den Tisch. B. geht mit dem Oberkörper zurück. Die linke Hand drückt die rechte Hand an seine Brust.	L.: „Can you still hear me?“
H4	52,51 – 52,55 4 Sek.	N B.	B. bewegt seine Lippen, es ist aber nichts zu hören. Er nickt mit seinem Kopf.	-
H5	52,55 – 53,05 10 Sek.	HT L. und B.	L. redet. B. bewegt seine Lippen, scheint etwas sagen zu wollen. Sein Oberkörper bewegt sich, als würde er schneller Atmen. → B. ist aufgeregt.	L.: „It is unfortunate you are no longer able to speak... ..I should be interested to hear you describe your symptoms.“
H6	53,05 – 53,10 5 Sek	N B.	B.'s Hände sind weiterhin zusammengepresst.	-

			Sein Kopf bewegt sich leicht hin und her. → B. ist unruhig.	
H7	53,10 – 54,02 52 Sek.	N L.	L. greift nach einer Wachsfigur vor sich und schnitzt. Von der rechten Seite schiebt B. langsam seine zusammengepressten Hände auf dem Tisch ins Bild; sein Kopf folgt daraufhin. Seine rechte Hand trennt sich von der anderen und versucht nach L. zu greifen. B. „krabbelt“ mit seiner rechten Hand an der Hand von L. nach oben. L. tätschelt B.'s Hand.	L.: "You see, you are the first man to know what is happening. None of the others did." Geräusche von B., Schnaufen. L.: "You refused to shake hands once. I remember."
H8	54,02 – 54,17 15 Sek.	HT L. und B.	L. entzieht seine Hand und streift seine Hände aneinander ab. B. zieht seine Hände zurück an seine Brust und sinkt auf dem Stuhl zusammen.	L.: "Well, well. We understand each other better now."

12.4.2 Verwandlung Beaumont

In der Subsequenz 6.4 beobachtet Legendre die Verwandlung Beaumonts in einen Zombie. In dem Einstellungsprotokoll dazu wurde versucht Beaumonts Verhalten und seine Handlungen möglichst detailliert zu beschreiben. Zum einen muss aber angemerkt werden, dass dies bei einem medialen Wechsel aus der filmischen Darstellung in eine Textform zwingend immer zu Ungenauigkeiten führt.²⁹⁷

Zum anderen unterliegt dieses Vorgehen der „Gefahr“ einer voreiligen Interpretation. Demgegenüber ist eine gewisse Interpretation aber auch von Seiten des Films immer beabsichtigt. In diesem Sinne werden ja die jeweiligen Szenen inszeniert. Es wäre somit auch eine Verkürzung der vom Zuschauer wahrgenommen Situationen, diese eindeutigen Interpretationen, bei denen anzunehmen ist, dass sie von den meisten Personen in derselben Weise wahrgenommen werden, zu übergehen und nur eine reine Beschreibung der jeweiligen Einstellungen vorzunehmen.

Es wurde im Einstellungsprotokoll weitgehend versucht Beschreibung und Interpretation zu trennen. Stellen die von mir als recht eindeutig in einer gewissen Weise zu interpretieren empfunden wurden sind mit einem Pfeil davor gekennzeichnet.

²⁹⁷ Vgl. Korte, Helmut (2010), S.54.

Auch konnte trotz der detaillierten Beschreibung nicht jede Kleinigkeit ins Protokoll aufgenommen werden, die Beschreibung konzentriert sich auf Beaumont.

Die Betrachtung der Subsequenz soll mit der Einstellung H3 begonnen werden. In dieser Situation wird ein „Dialog“ zwischen Legendre und Beaumont initiiert, von dem erwartet wird, dass er für das Verständnis der Situation relevant ist. In der Subsequenz soll das Augenmerk auf psychische und physische Merkmale gerichtet werden, die dem Zuschauer kenntlich machen, dass sich der Daseinszustand von Beaumont wandelt.

Es wird angenommen, dass alle in dieser Hinsicht wichtigen Indizien, die vor der Einstellung H3 auftreten auch danach noch beobachtet werden können.

Die Einstellung H3 beginnt mit Beaumonts Greifen nach dem Weinglas, das er nicht fassen kann und das im Anschluss umkippt.

Beaumont ist nicht mehr in der Lage eine gewöhnliche, alltägliche Tätigkeit auszuführen, bei der das Erfüllen eines elementaren Grundbedürfnisses im Mittelpunkt steht. Ein Mensch ist nicht in der Lage ohne die Zufuhr von Flüssigkeit mehrere Tage zu überleben. Es stellt sich die Frage, ob dieser Umstand auch für Zombies gilt, also inwiefern dieser diesem grundlegenden menschlichen (und tierische) Bedürfnis auch unterworfen ist.

Die Unfähigkeit zu trinken spiegelt Beaumonts Hilflosigkeit wieder. Bereits elementare Bedürfnisse kann Beaumont in seinem mutierenden Zustand nicht mehr erfüllen und wäre somit zur Erfüllung auf fremde Hilfe angewiesen.

Warum ist Beaumont zur Handlung des Trinkens nicht mehr in der Lage? Seine Motorik und/oder seine Auge-Hand-Koordination versagt. Bereits das Erreichen des Glases mit seiner Hand fällt ihm schwer. Die Bewegung verläuft langsam und erfordert eine große Anstrengung von ihm. Die Handlung des Greifens, ein hoch komplexer Vorgang, den der Mensch im allgemeinen über die ersten Jahre seiner Kindheit entwickelt und daraufhin weitgehend unbewusst beherrscht, kann von Beaumont nicht mehr adäquat ausgeführt werden.

Seine Hilflosigkeit ist im Fehlen von, in der allgemeinen Bevölkerung weitgehend vorhandener, motorischen Fähigkeiten begründet.

Legendre betrachtet diese Handlung von Beaumont. Nachdem er das Glas umgeschüttet hat, setzt sich Legendre an den Tisch und spricht Beaumont an. Ohne eine Einleitung stellt er die Frage: „Can you still hear me?“²⁹⁸

Natürlich ist dies eine Frage, die letztendlich irrelevant ist. Jede andere Frage, auf die Beaumont willens ist zu antworten, hätte eine genauso gute Auskunft darüber gegeben, ob seine Hörfähigkeit intakt ist oder nicht. Meistens wird eine ähnliche Frage verwendet, wenn etwas die Kommunikation beeinträchtigt und versucht wird abzuklären, wie stark sich diese Beeinträchtigung äußert. Zum Beispiel bei einem Telefonat, aber auch bei der Anwendung eines Hörgerätes.

Die Frage im Film dient zur expliziten Klärung dieses Sachverhalts und vor allem weist sie den

298 White Zombie (1932) Script, S.24.

Zuschauer auf diesen Sachverhalt hin. Wird der Zuschauer ignoriert, hätten von Legendre andere Fragen oder Aussagen verwendet werden können um die Hörfähigkeit zu überprüfen. Dies hätte auch einen weniger abrupten Gesprächseinstieg ermöglicht.

Ein Einstieg durch eine andere Frage, mit der anschließenden Erkenntnis, dass das Hörvermögen eingeschränkt sein könnte, hätte aber für den Zuschauer sicher keinen so besonderen dramaturgischen Wert.

Ebenso zeigt die Frage, eine Erwartung von Legendre. Die, dass der Verlust des Hörvermögens eintreten wird. Er stellt nicht die Frage „Can you hear me?“ sondern „Can you still hear me?“²⁹⁹.

Es ist anzunehmen, dass Legendre von seinen anderen Zombies gewohnt ist, dass diese ihr Hörvermögen verloren haben. Sonst würde er eine solche Frage nicht stellen.

Mit der Mutation gehen also Verluste hinsichtlich der körperlichen Fähigkeiten einher. Bis jetzt zeigte sich dieser Umstand im motorischen Bereich und im Verlust des Hörvermögens.



(Abbildung U1)

Nach der Frage wechselt die Einstellung zu H4. Beaumont ist zu sehen und er bewegt seine Lippen, als wolle er auf die Frage antworten. Seine Hörfähigkeit scheint noch vorhanden zu sein. Dagegen hat Beaumont bereits die Fähigkeit zu sprechen eingebüßt. Als ihm das bewusst zu werden scheint, nickt er mit dem Kopf.

Die ganze Zeit hat er bereits eine recht ungewöhnliche Arm- und Handhaltung eingenommen. Diese Haltung ist auf der Abb. U1 zu sehen. Sie wirkt ungewöhnlich und ist auch schwer zu erklären. Beaumont scheint seine linke Hand in irgendeiner Form festzuhalten. Es kann dadurch versucht werden zu verdeutlichen, dass er in irgendeiner Form Schmerzen oder Beschwerden hat, auch eine Verkrampfung wäre möglich. Aber genaue Aussagen fallen schwer.

²⁹⁹ White Zombie (1932) Script, S.24.

In der nächsten Einstellung H5 bestätigt Legendre den Verlust seiner Sprachfähigkeit: „It is unfortunate you are no longer able to speak. I should be interested to hear you describe your symptoms.“³⁰⁰

Auch hier ist der erste Satz so formuliert, dass es dem Zuschauer erscheint als wäre Legendre sich dieses Umstandes bereits durch seine Erfahrungen mit seinen früheren Zombies bewusst. Zusätzlich klärt er Beaumont über diesen Umstand auf. Die Begründung, warum es bedauerlich ist, dass Beaumont nicht mehr sprechen kann, liefert Legendre in seinem nächsten Satz.³⁰¹

Die Tatsache, dass Legendre etwas über Beaumonts Symptome erfahren will erinnert schon etwas an eine Arzt-Patienten-Situation. Nur ist anzunehmen, dass es ihm nicht darum geht die Situation von Beaumont zu verbessern. Sein Interesse liegt eher im Eigennutz und es ist etwas unklar in welchem Umstand es sich begründet. Viel Nutzen wird er vermutlich nicht aus diesen Erfahrungen ziehen. Sein Interesse könnte einfach dem Ziel dienen, sich neues Wissen anzueignen oder sicherlich auch dazu, den Zuschauer abermals über den Verlauf der Verwandlung in einen Zombie zu informieren.

Es ist eine recht deutliche Assoziation zwischen der Zombifikation und einer Erkrankung, die mit dem Verlust der physischen Funktionsfähigkeit einhergeht, vorhanden. Gerade der Begriff Symptome bestärkt diese Verbindung.

Des Weiteren scheint Beaumont nachdem ersten Teil der Mitteilung, der Bestätigung, dass er seine Sprache verloren habe, etwas aufgeregt zu sein. Dieser Umstand lässt sich durch den Inhalt dieser Mitteilung erklären.

Es folgt eine fünf sekündige Einstellung H6 (vgl. Abb. U2), in der Beaumont nahezu in derselben Haltung wie in Abb. U1 gezeigt wird.



(Abbildung U2)

300 White Zombie (1932) Script, S.24.

301 Es ist anzumerken, dass dieses „Gespräch“ natürlich noch andere Funktionen und mögliche Interpretationsebenen hat. Um den Umfang der Interpretation aber einigermaßen klein zu halten konzentriere ich mich hier auf die für die Arbeit als relevant erachteten Bereiche. Also die Bereiche, die die Zombifikation von Beaumont beschreiben.

Beaumont wirkt verängstigt. Sein ganzer Oberkörper ist ein Stück nach hinten geneigt, weg von Legendre, der ihm gegenüber sitzt. Seine Augen sind ein wenig zusammengekniffen und sein Mund nicht ganz geschlossen. Das Hemd, für seine Rolle ungewohnt, ist ein Stück geöffnet. Er leidet sichtlich unter dem Gift, das ihm verabreicht wurde und der Tatsache, dass seine körperliche Funktionsfähigkeit immer weiter eingeschränkt wird. Die Arme und Hände sind weiterhin in einer seltsamen Weise an seine Brust gedrückt.

Die Einstellung H6 dient dazu den leidenden und verängstigten Zustand von Beaumont (weiterhin) zu veranschaulichen.

In der Einstellung H7 findet eine weitere Interaktion der beiden Darsteller, nun (auch) auf einer körperlichen Ebene, statt.³⁰² Es wird Legendre in der Nahaufnahme gezeigt, wie er beginnt einen Teil seiner Aufmerksamkeit auf einen anderen Fokus zu richten. Er greift nach einer Wachsfigur und schnitzt mit einem Messer an dieser.

Dabei beginnt er erneut auf Beaumont einzureden. Diesmal scheint aber die Wachsfigur im Mittelpunkt zu stehen und Beaumont eher eine Nebensache darzustellen. Dieser ist durch die Nahaufnahme aus dem Bild verschwunden, Legendre wird das erste Mal in dieser Subsequenz alleine gezeigt. Ebenso richtet sich Legendres Blick in erster Linie auf die Wachsfigur. Er schaut nur gelegentlich einmal in die Richtung von Beaumont.

Hierbei teilt er ihm mit: "You see, you are the first man to know what is happening. None of the others did."³⁰³

Warum dies bei Beaumont das erste Mal der Fall ist, ist unklar. Legendre gibt keine genaueren Auskünfte. Für die Fragestellung interessanter ist aber das Verhalten von Beaumont.

Während die Kamera auf den sprechenden Legendre gerichtet ist, erscheinen im rechten Bildbereich die zusammengehaltenen Hände von Beaumont. Sie bewegen sich langsam und unkoordiniert, in der Form, in der Beaumonts Motorik bereits beschrieben wurde, auf Legendres Hand zu. Sein Kopf erscheint kurz darauf ebenfalls langsam im Bild.

Beaumont greift mit seiner rechten Hand Legendres Hand, krabbelt in gewisser Weise an seiner Hand hoch. In dieser Form fleht Beaumont Legendre an, Mitleid zu zeigen, ihm zu helfen.

Es zeigt sich ein deutliches Abhängigkeitsverhältnis. Bereits in seiner Verwandlung ist Beaumont Legendre unterworfen. Er ist abhängig von seiner Gnade und steht unter seiner Kontrolle.

Legendre weist die Bitte nach Gnade ab, indem er sie herunterspielt und anschließend vollständig abweist. Er tätschelt Beaumonts Hand, zieht seine weg und streift seine Hände aneinander ab. In ironischer Weise äußert er sich gleichzeitig dazu. „You refused to shake hands once. I remember.

Well, well. We understand each other better now.“³⁰⁴

302 Vgl. Einstellungsprotokoll 6.4, H7.

303 White Zombie (1932) Script, S.24.

304 Ebd.

12.4.3 Transmutation

Der Film stellt, wie bereits zuvor beschrieben, die Frage nach den Grenzen des menschlichen Daseins. Bei dieser Frage geht es ihm weniger um die Charaktereigenschaften der Menschen, im Sinne, ob ein Mensch mit fragwürdigen Eigenschaften wie Beaumont und Legendre noch als Menschen oder eher als „Unmenschen“ zu betrachten sind. Wobei Legendre eine Position einnimmt, der bereits etwas übermenschliches anhaftet und Beaumont seine „gerechte Strafe“ für sein Verhalten erhält und letztendlich durch die (anzunehmende) Tötung Legendres, inklusive seiner Selbsttötung, Buße tut.

Sondern im Hinblick der Frage nach den Grenzen des Menschen, beschäftigt sich der Film eher mit der Frage in welcher Form Körper und Seele/Psyche interagieren. Der Zombie könnte nur ein leerer Körper ohne Persönlichkeit sein oder er könnte diese in versteckter Form beinhalten.

Beaumonts Verwandlung visualisiert den Vorgang vom Wechsel des Zustandes als Mensch hin zu einem Zustand, in dem nur noch der leere willenlose Körper übrig zu sein scheint.

Die Grundlage der Verwandlung ist, wie bereits geschildert, ähnlich wie bei Müllers Beschreibung der Transmutation, dass Beaumont mit einem Gift infiziert wurde.³⁰⁵ Er erkrankt und die Verwandlung stellt sich ein.

Bei diesem Vorgang sind die Symptome der Erkrankung Erscheinungen körperlicher Einschränkungen. Beaumont verliert die Kontrolle über seine Motorik, die Koordination von Bewegungen erfordert von ihm große Anstrengung, seine Muskeln scheinen verkrampft und schwer unter Kontrolle zu halten zu sein; die Ausführung feinmotorischer Bewegungen ist deutlich eingeschränkt; er ist nicht mehr in der Lage zu sprechen und seine Fähigkeit zu hören wird verloren gehen.

Interessanterweise scheint er dafür für eine neue „Kommunikationsform“ zugänglich zu werden. Die anderen Zombies erhalten von Legendre ihre Befehle auf irgendeine telepathische Weise, manchmal nutzt er hierfür eine spezielle Handbewegung, manchmal erfolgt die Befehlsausführung ohne sichtlichen Auslöser. Diese Möglichkeit des Befehlsempfanges könnte als zusätzliche Fähigkeit betrachtet werden, die nur dem Zombie, als ein vom Menschen abweichendes, mutiertes Wesen zur Verfügung steht. Diese Überlegungen rücken auch wieder Legendre ins Bild, welcher somit ebenfalls über diese Fähigkeiten verfügt. Aber auch er ist, wie unter anderem zu Beginn der Analyse gezeigt wurde und auch im Film an vielen Stellen zu erkennen ist, in einer Position verortet, die etwas über das normale menschliche Hinausgehende enthält.

In der Subsequenz wird an Beaumonts Menschlichkeit gerüttelt. Er verliert diese nicht, aber er befindet sich auf dem Weg in einen Zustand, indem das Vorhandensein einer Persönlichkeit in Frage steht. Dass dieser Übergang mit einer Krankheit in Verbindung steht, ist wie mit Müller gezeigt wurde, ein häufig auftretendes Muster in unterschiedlichen Kulturen.³⁰⁶

305 Müller, Klaus E. (1996), S.257.

306 Vgl. Müller, Klaus, E. (1996).

Die Symptome der „Erkrankung“ (bzw. der Zombifikation) haben aber einen anderen Charakter als typische Erkrankungen. Es kommt nicht (zumindest nicht offensichtlich) zu Krankheitssymptomen wie Fieber und Halluzinationen wie beispielsweise bei der Schamanenkrankheit. Auch andere grippale Symptome wie Husten, Übelkeit, Erbrechen und ähnliches bleiben aus. Obwohl solche Symptome sicher ebenfalls gut passen würden, um mit einer Krankheit beispielsweise den Übergang in den Tod zu beschreiben.

Stattdessen scheint die Zombifikation eher eine Art fortschreitende degenerative Erkrankung darzustellen.³⁰⁷ Aufgrund der Auffälligkeiten im muskulären Bereich, liegt auch der Gedanke an einen Vergleich mit einer neurologischen Erkrankung nahe. Auch Rhodes geht davon aus, dass für die Gestaltung dieser Szene das Erscheinungsbild der Encephalitis lethargica eine Rolle gespielt haben könnte.³⁰⁸ Wobei dieser Vergleich bei genauerer Betrachtung sicher auch nicht eindeutig treffend ist. Die Encephalitis lethargica hat recht unterschiedliche Erscheinungsformen.³⁰⁹ Zwar passt das postenzephalitische Parkinsonsyndrom, das als Folge dieser Erkrankung auftritt mit Bradykinesie, Rigor und auch Tremor weitgehend auf die beschriebene Subsequenz, aber davon abgesehen ist diese Zuordnung schwierig.³¹⁰ Sie wird von Rhodes vielleicht eher in Zusammenhang mit der teilweise gemeinsam mit der Erkrankung auftretenden Schlafsucht gesehen.³¹¹ Der (vollständige) Verlust von Sprache und der Hörfähigkeit geht über das Krankheitsbild der Encephalitis lethargica hinaus. Interessant ist hier auch, dass diese mit einem grippalen Initialstadium einhergeht, welches im Film nicht dargestellt wird.

Mit dem Prozess der Entfernung von der Menschlichkeit durch die Zombifikation treten zunehmend körperliche Einschränkungen und nicht etwa allgemeine Krankheitssymptome auf.

Dass es sich hierbei um einen fortschreitenden Prozess handelt, wird auch dadurch gekennzeichnet, dass Beaumonts Gehör in der Szene noch zur Verfügung steht, aber im weiteren Verlauf seiner Verwandlung verloren gehen wird.

12.4.4 Zombie und Mensch

Die Figur des Zombies erscheint im Film, abgesehen von Madeline, in zwei Formen. Es gibt die Zombies, die ihre Zombifikation bereits hinter sich haben und sich somit in diesem untoten Zustand befinden. Demgegenüber gibt es, nur in der Person von Beaumont dargestellt, den Prozess der

307 Der Begriff progressive Erkrankung würde hier sicher auch passen. Nur ist das Definitionskriterium, das die Krankheit zum Tod führt etwas schwierig anzuwenden.

308 Rhodes, Gary. D. (2001), S.45/ Es kam um 1918 zu einer hohen Erkrankungsrate mit dieser Krankheit in den USA.

309 Economo, Constantin von (1929). Die Encephalitis lethargica, ihre Nachkrankheiten und ihre Behandlung.

Verfügbar unter: http://www2.psykl.med.tum.de/klassiker/Economo_Encephalitis_lethargica.html [17.07.2013].

310 Eschle, Daniel (2010). Ist die „Encephalitis lethargica“ noch unter uns? RehaClinic Zurzach.

Verfügbar unter: http://www.medicalforum.ch/pdf/pdf_d/2010/2010-39/2010-39-186.PDF [17.07.2013].

311 Economo, Constantin von (1929).

Verwandlung von einem Menschen in einen Zombie.

Dies bedeutet nicht, dass sich die (fertig verwandelten) Zombies in einem statischen, eindeutig definierten Zustand befinden. Wie oben beschrieben ist auch der Zombie in einem Spannungsfeld verortet. Dieser ist ein transgressives Wesen, das zumindest im Film nicht eindeutig bestimmt werden kann. Dieser Umstand kommt der Faszination an diesen Wesen zugute. Und wurde auch zur Vermarktung und zur Werbung eingesetzt; auch weil der Zuschauer 1932 noch nicht mit diesen Wesen vertraut war.³¹²

Beaumonts Verwandlung stellt den ersten Schritt in dieses Spannungsfeld dar. In der beschriebenen Subsequenz steckt noch sehr viel „Menschliches“ in ihm, vielleicht sogar mehr als er allgemein im Film aufweist, in welchem er hauptsächlich durch sein pures Verlangen nach Madeline definiert wird. Bei seiner Verwandlung zeigt er Emotionen, er leidet und fürchtet sich; er fleht Legendre gedemütigt an und wirkt aufs Äußerste verzweifelt. Dieser Zustand ist noch weit entfernt von den emotionslosen Zombies, die in keinsten Weise mehr in Bezug zu ihrer Umwelt zu stehen scheinen, sondern nur noch Befehle befolgen.

Für den Zuschauer ist Beaumont in dieser Szene noch eindeutig Mensch. Doch die ersten Veränderungen stellen sich bereits ein. Diese Veränderungen, die dem Zuschauer Beaumonts Übergang in die transgressive Welt visualisieren, entstehen an seinem Körper. Es sind körperliche Veränderungen, die dem Zuschauer zeigen sollen, dass mit seiner Seele etwas nicht stimmt.

„Mens sana in corpore sano“ bedeute ursprünglich zwar nicht, dass nur in einem gesunden Körper auch ein gesunder Geist stecken könne, sondern ist ein aus dem Kontext gerissenes Zitat, das diesen Umstand gerade hinterfragen solle.³¹³ Trotzdem ist die Sichtweise, dass mit einem abweichenden Körper ein kranker Geist einhergeht, vermutlich auch heute noch weitverbreitet. Zumindest sei dies 1932 in den USA (und natürlich auch in anderen Ländern) der Fall gewesen.³¹⁴

In der Szene, in der Beaumonts Verwandlung stattfindet, zeigt sich ebenfalls diese Vorstellung. Die Veränderungen, die visualisiert werden, verweisen nur indirekt auf das Wesen der Zombies, die sonst im Film dargestellt werden. Zwar ist auch bei diesen davon auszugehen, dass sie weder hören noch sprechen können, explizit wird darauf aber nicht hingewiesen. Die langsame Motorik und die Schwierigkeiten in der Feinmotorik weisen ebenfalls Parallelen zwischen Beaumont und den anderen Zombies auf. Aber das Erscheinungsbild des zusammengekrümmten, unruhigen Beaumont entspricht trotzdem nicht dem der steifen und unbeweglichen Zombies, die sonst im Film auftreten.

Trotz dieser Diskrepanz sorgen die körperlichen Auffälligkeiten, die bei Beaumont während seiner Zombifikation auftauchen, dafür, dass dem Zuschauer unmissverständlich klar wird, was mit Beaumonts Geist passiert; dass dieser sich in irgendeiner Form verändert, in einem gewissen

312 Vgl. Rhodes, Gary D. (2001), S.115 – 160.

313 Vgl. <http://www.was-sagt-man-dazu.de/ammenmaerchen/186/Mens-sana-in-corpore-sano-bedeutet-soviel-wie:-Eingesunder-Koerper-ist-die-Voraussetzung-fuer-einen.html> [24.07.2013].

314 Vgl. Mitchell, D.T. & Snyder, S.L. (2003).

Maße verschwindet, um nur noch die leere körperliche Hülle zurückzulassen.

Bei den Zombies, die ihre Zombifikation bereits abgeschlossen haben, setzt sich dieses Vorgehen fort. Wie bei den Überlegungen zu den Merkmalen der Zombies beschrieben wurde, dienen die verwendeten körperlichen Auffälligkeiten dazu die transgressive Position der Zombies zu visualisieren.

Mit der Berücksichtigung der Frage, ob es sich nun bei den Zombies um Menschen handelt oder nicht, fallen Parallelen zu den eugenischen Überlegungen dieser Zeit auf.

Innerhalb der Eugenik wurde zwar weniger die Frage gestellt, ob es sich bei einer bestimmten Gruppe von Menschen nun auch tatsächlich um Menschen handle, aber das menschliche Leben wurde eng mit einem bestimmten Wert verbunden. Dadurch konnte es bei extremeren Vorstellungen sein, dass bestimmten Menschen dieser Wert abgesprochen wurde und ihr Leben somit als unwert galt. Bis zu einem gewissen Grad ist dies vergleichbar mit der Überlegung, ob ein Zombie noch als Mensch gelten kann.

In dem Zusammenhang mit der Frage nach dem Wert des Lebens und der Vermeidung von unwerterm Leben wurden dann Maßnahmen diskutiert und initiiert, die von der positiven Eugenik, über die negative Eugenik bis hin zu Euthanasie reichten.³¹⁵

Im Allgemeinen waren Menschen von einer Kategorisierung als unwert betroffen, die körperliche oder geistige Normabweichungen aufwiesen, wobei differenziert wurde, zwischen (scheinbar) erblichen und erworbenen Auffälligkeiten.

White Zombie und vermutlich auch viele modernere Zombiefilme gehen einen ähnlichen Weg, nur vielleicht in umgekehrter Richtung. In *White Zombie* haben die Zombies ein Wesen, das vom menschlichen Wesen abweicht, das nicht dem Idealmaß entspricht. Diese Normabweichung wird visualisiert durch eine Normabweichung im körperlichen Bereich. Es entsteht ein Wechselspiel zwischen den Merkmalen des Körpers und den fragwürdigen geistigen Wesen der Zombies.

Allerdings darf dieses Wechselspiel nicht allein als Übernahme einer problematischen gesellschaftlichen Sichtweise gedeutet werden. Der Film nutzt diese Verbindungen zwischen Physis und Psyche und die Parallelen zwischen der Frage nach dem Menschsein und der Frage nach dem Wert des menschlichen Lebens, aber er spielt auch mit ihnen.

Die Frage nach dem Menschsein wird zwar gestellt, aber es wird nie bestätigt, dass die Zombies tatsächlich keine Menschen mehr sind. Madeline erlangt ja auch ihre Persönlichkeit wieder.

Die Zombies, die mit körperlichen Normabweichungen visualisiert werden, sind an sich ja nicht zwingend böse oder schlecht. Sie stehen unter der Kontrolle von Legendre und handeln auf seine Befehle hin.

Ihre Funktion als Arbeitssklaven, die hier nicht ausgiebig berücksichtigt werden konnte, lässt eine Interpretation zu, die die industrielle Ausbeutung der Arbeiter verurteilt.³¹⁶ In diesem Sinne ließe der

315 Vgl. Merkel, C. (2006), S.15-19.

316 Vgl. Rhodes, Gary D. (2001), S.44-46.

Film gerade dem identitätsfreien Zombie einen besondere Achtung und einen besonderen Wert zukommen. Dies würde einer blinden Übernahme von eugenischen Sichtweisen widersprechen. Der Film liefert hier kein eindeutiges Bild. Er verwendet gesellschaftliche Sichtweisen; integriert diese um gewisse Ziele zu erreichen, spielt aber auch mit ihnen und lässt die Frage nach ihrer Gültigkeit im Raum stehen.

13 Abschließende Bemerkungen

Die Figur des Zombies in *White Zombie* ist ein hochkomplexes Konstrukt. Die vielen Einflussfaktoren, die bei ihrer Entstehung eine Rolle gespielt haben könnten, konnten hier sicher nicht annähernd dargestellt werden.

Drei grobe Herkunftsgebiete wurden im Laufe der Arbeit herausgearbeitet und genauer betrachtet. Es scheint eine bis weit in die Vergangenheit reichende Vorstellung darüber zu geben, dass Menschen nach ihrem Tod in unsere Welt zurückkehren könnten. Meist ist eine solche Vorstellung mit einer unheimlichen Komponente verbunden und der Gedanke macht uns Angst, selbst wenn die Untoten von keinen bösen Absichten getrieben sein sollten.

Ein weiteres Herkunftsgebiet findet sich im Voodoo. Natürlich ist dieses eng verknüpft mit der gerade beschriebenen Vorstellung. Der Zombie in der Voodoo-Religion, der sich als Arbeitssklave auszeichnet, scheint eine mögliche kulturbedingte Manifestation dieser Vorstellung des durchgängigen Übergangs zwischen Dies- und Jenseits zu sein.

Zu Beginn des zwanzigsten Jahrhunderts expandierte der Zombie mit anderen Inhalten des Voodoo in die USA. Bei dieser Reise veränderte sich sein Aussehen. Die amerikanische Kultur integrierte ihn.

Letztendlich war der Zombie, der aus Haiti überführt wurde nur ein „leerer“ Körper, der bereit dafür war, dass eine andere Kultur ihn entsprechend gestaltete. Natürlich war er nicht vollständig leer. Die Geschichten, die um ihn kreisten wurden in den USA mit ihm populär gemacht. Es war bekannt, dass es sich um Arbeitssklaven handelt. Gewisse Details über sein Erscheinungsbild wurden ebenfalls aus seiner alten Heimat übernommen und ähnliches.

Aber insgesamt wurde der Zombie in den USA so inszeniert, wie es die Personen, die ihn vermarkteten für passend hielten. Egal ob in der Literatur, im Theater oder durch *White Zombie* im Kino.

Es ist anzunehmen, dass hierbei gesellschaftliche Vorstellungen aus dieser Zeit auf ihn projiziert wurden, da er sonst vom Publikum nicht akzeptiert worden wäre. Natürlich gibt es in dieser Hinsicht auch Varianzen, aber eine ungefähre Passung zwischen der Inszenierung des Films und den Wünschen des Publikums muss vorhanden sein, damit ein Film erfolgreich sein kann. In

Anlehnung an Freud kann dies auch, wie von Werner Faulstich gesehen werden, dass der Film als kollektiver Traum gedeutet werden kann. Demnach müsse die Encodierung durch Regisseur und Kameramann und die Decodierung von Seiten des Zuschauers in irgendeiner Form zusammenpassen, damit der Film für den Zuschauer „sinnvoll“ sei.³¹⁷

Über die letzten ungefähr hundert Jahre hinweg hat sich die Darstellung des Zombies immer mehr verändert. Er entfernte sich immer weiter von seinen haitianischen Wurzeln; dies wurde bereits zu Beginn der Arbeit dargestellt. Dieser Wandel ist notwendig, um ihn immer wieder neu an das Publikum anzupassen. Die gesellschaftlichen Strukturen ändern sich und die Menschen werden immer vertrauter mit bestimmten Formen der filmischen Realität.³¹⁸ Nur durch eine Veränderung der Darstellung kann der Zombie seine Aufgabe dem Zuschauer gegenüber noch erfüllen.³¹⁹

Ein dritter Einflussfaktor für die Darstellung des Zombies wurde in einer Haltung gesehen, die in vielen Kulturen wiederzufinden ist. Eine Haltung, die letztendlich vielleicht jede gesellschaftliche Struktur beherrscht.

Gesellschaften scheinen eine Tendenz zu haben, Vorstellungen über Normalität zu entwickeln. Hierbei handelt es sich nicht um eine konsistente Vorstellung von Normalität, die in jeder Kultur in derselben Weise zu finden ist. Sie variiert und ist natürlich davon abhängig welche menschlichen Merkmale im Allgemeinen in einer bestimmten Gesellschaft angetroffen werden.³²⁰ Auch der Umgang mit Abweichungen von dieser Norm variiert und unterliegt der sozialen Reaktion und Konstruktion. Menschen mit bestimmten Abweichungen können bewundert und verehrt aber auch ausgeschlossen, verachtet oder sogar vernichtet werden.³²¹

Eine Form des Umgangs mit Normabweichungen findet sich im „Monsterglauben“, der im 15. und 16. Jahrhundert in Europa in qualitativer und quantitativer Hinsicht einen Hochpunkt erreichte.³²² Auch hier zeigt sich, dass nicht allein die Normabweichung eines Menschen im Mittelpunkt stand, sondern diese Abweichung wurde, in erster Linie auf Basis einer theologischen Weltsicht, interpretiert. Nach Daston und Park habe dies zu drei Ausprägungsformen der Wahrnehmung von Monstern geführt, den Monstern als grauenerregende Wesen, die als Zeichen dienten; den Monstern die dem Vergnügen dienten, indem sie entsprechend zur Schau gestellt wurden und den Monstern als Verirrung der Natur, was vor allem im 17. und 18. Jahrhundert immer mehr zu einer Verwissenschaftlichung der Monster führte.³²³

Hinsichtlich des letzten Punktes kann mit der zunehmenden Verwissenschaftlichung des Monsters ein Begriffswechsel hin zur Monstrosität vorgenommen werden.³²⁴ Die Repräsentation dieser Strömung übernahmen in der für die Öffentlichkeit zugänglichen Realität im 19. Jahrhundert die

317 Vgl. Faulstich, Werner (2000), S.59.

318 Schneider, Steven (1999).

319 Ebd.

320 Vgl. Müller, Klaus E. (1996), S.104-135.

321 Vgl. Kastl, Jörg Michael (2010), S.20-36, 165-250.

322 Daston, Lorraine & Park, Katharine (1998), S.205.

323 Daston, Lorraine & Park, Katharine (1998), S.210-252.

324 Stammberger, Birgit (2011), S.21.

Freaks.³²⁵ Wobei diese Zurschaustellung von Menschen mit Abweichungen, wie gerade angesprochen wurde, von Daston und Park auch bereits zu Zeiten des 15. und 16. Jahrhunderts beschrieben wird.³²⁶

In der fiktiven Welt lebt aber das Monster bis in unsere heutige Zeit. Es hat einen medialen Wechsel gegeben, von den Flugblättern, die im Mittelalter und der beginnenden Neuzeit verwendet wurden, um die Öffentlichkeit mit den Monstern vertraut zu machen, hin zu den Horrorfilmen in der heutigen Zeit. Aber die Monster zeichnen sich, wie zumindest an dem Beispiel von *White Zombie* gezeigt wurde, auch in der modernen Zeit immer noch durch abnorme Körper aus.

Dieser abnorme Körper wird genutzt, um den Zuschauer Informationen über die Persönlichkeit eines Darstellers oder Wesens im Film zu liefern ohne explizit auf diese Persönlichkeit einzugehen. Bei der Durchsicht von Spielfilmen ließe sich aller Wahrscheinlichkeit nach eine lange Liste erzeugen, die körperliche Merkmale benennt, die im vornherein auf böse Charaktereigenschaften einer filmischen Figur verweisen.

Der Vorteil des Spielfilms liegt darin, dass er in der Lage ist mit dieser Verknüpfung zwischen Körper und Geist zu spielen. Er kann entsprechende gesellschaftliche Haltungen hinterfragen, den Zuschauer auf Basis seiner persönlichen Haltung manipulieren, ihm in den Rücken fallen und ihn zu entsprechenden Reflexionen verleiten. Ein Beispiel für ein solches Vorgehen könnte in *Freaks* gesehen werden. Ein Problem ist, dass ein solches Vorgehen selten mit großer Konsequenz verfolgt wird. Dies kann auch mit der Angst vor einer fehlenden positiven Resonanz verbunden sein. Auch *Freaks* war kein besonderer Publikumserfolg im Jahr 1932.

Das Bedrohliche des Horrorfilms ist, dass wir von unseren Ängsten heimgesucht werden.³²⁷ Betrachten wir den Film *White Zombie* werden wir mit den fremden abweichenden Körpern der Zombies konfrontiert.

Das Fremde des Horrors zeichne sich nach Faulstich dadurch aus, dass es nicht außerhalb des Menschen, sondern in ihm selbst zu finden sei. Nach Faulstich würden wir im Horrorfilm mit der menschlichen Natur, mit uns selbst konfrontiert, unsere Aufgabe sei hier die Auseinandersetzung, die Bearbeitung unserer eigenen Natur mit dem Ziel der Toleranz.³²⁸

„Das Fremde als Horror fordert [...] zunächst zur Aufmerksamkeit und Auseinandersetzung auf, dann zur Toleranz - nicht zur Toleranz im Sinne von Indifferenz, von interesselosem Gewährenlassen, sondern zur Toleranz im Sinne von Gleich-Gültigkeit.“³²⁹

In diesem Sinne könnte die Konfrontation mit dem transgressiven Körper im Horrorfilm auch als

325 Ebd., S.17.

326 Vgl. Daston, Lorraine & Park, Katharine (1998), S.224 -237.

327 Faulstich, Werner (2000), S.131.

328 Ebd., S. 132f/ Mit Gleich-Gültigkeit ist bei Faulstich das Wort so gemeint wie es geschrieben wurde. Es geht darum das dem Selbst und dem Anderen als dem Fremden, die gleiche Gültigkeit zukommt.

329 Faustich, Werner (2000), S.133.

eine Auseinandersetzung mit dem individuellen Verhältnis zwischen Identität und Alterität gesehen werden, indem das Fremde, also das unbekannte Wesen des Zombies, visualisiert durch seinen abweichenden Körper, ein bedrohliches Konstrukt des eigenen Selbst darstellt.

Mit der Erkenntnis von T.S. Eliot „Die Hölle, das sind wir selbst“³³⁰, lässt sich auch das Eingangszitat interpretieren.

*„Wenn in der Hölle kein Platz mehr ist,
kommen die Toten auf die Erde.“³³¹*

Sind die Zombies, mit all ihren Charakter- und Erscheinungsmerkmalen, mit der Art und Weise ihrer Inszenierungen und ihren körperlichen Normabweichungen eine Repräsentation unserer eigenen Ängste, die verdrängt wurden, ermöglicht der Horrorfilm die Konfrontation und die Aufarbeitung dieser Ängste, indem er die Toten auf der Erde (im Bewusstsein) wandern lässt.

330 http://www.gutzitert.de/zitat_autor_t_s_eliot_thema_jenseits_zitat_11886.html [27.07.2013].

331 *Dawn of the Dead* (1978), 106 Min.

Quellen

Literaturverzeichnis:

Aries, Philippe (1984). *Bilder zur Geschichte des Todes*. München: Carl Hanser.

Beltz, Walter (Hrsg.) (1993). *Lexikon der letzten Dinge*. Augsburg: Pattloch.

Daston, Lorraine & Park, Katharine (1998). *Wunder und die Ordnung der Natur 1150 – 1750*. Aus dem Englischen von Sebastian Wohlfeil sowie Christa Krüger (Kapitel 5 und 7). Frankfurt am Main: Eichborn.

Deutsches Institut für Medizinische Dokumentation (DIMDI) (Hrsg.). (2005). *Internationale Klassifikation der Funktionsfähigkeit, Behinderung und Gesundheit – ICF*. Genf: WHO.

Deutsches Institut für Medizinische Dokumentation und Information (DIMDI) (Hrsg.). (2013). Internationale statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme (10. Revision) – ICD 10. Genf: WHO.
Verfügbar unter: <http://www.dimdi.de/static/de/index.html> [17.07.2013]

Die Bibel (1938). Lutherübersetzung. Stuttgart: Privilegierte Württembergische Bibelanstalt.

Dudenredaktion (Hrsg.) (2009). *Duden: Die deutsche Rechtschreibung* (25. Aufl.). Mannheim: Duden.

Economo, Constantin von (1929). *Die Encephalitis lethargica, ihre Nachkrankheiten und ihre Behandlung*. Verfügbar unter: http://www2.psych.med.tum.de/klassiker/Economo_Encephalitis_lethargica.html [17.07.2013].

Everson, William K. (1982). *Klassiker des Horrorfilms* (2. Aufl.). München: Wilhelm Goldmann.

Eschle, Daniel (2010). *Ist die „Encephalitis lethargica“ noch unter uns?* RehaClinic Zurzach.
Verfügbar unter: http://www.medicalforum.ch/pdf/pdf_d/2010/2010-39/2010-39-186.PDF [17.07.2013]

- Faulstich, Werner (2000). Der Spielfilm als Traum. Interpretationsbeispiel: George A. Romeros „Zombie“. In ders.. *Medienkulturen* (S.57-72). München: Fink.
- Faulstich, Werner (2000). Zwischen Exotik, Heil und Horror. Das Fremdartige als Dramaturgie von Kultur. In ders.. *Medienkulturen* (S.127-138). München: Fink.
- Flick, Uwe (2011). *Qualitative Sozialforschung: Eine Einführung* (4. vollständig überarbeitete und erweiterte Aufl.). Hamburg: Rowohlt.
- Freaks (1932) Transkript. Verfügbar unter: <http://www.horrorlair.com/scripts/freaks.txt> [17.07.2013]
- Freud, Sigmund (1970). Das Unheimliche. In ders.. *Psychologische Schriften* (Studienausgabe Band IV) (S.241-274). Frankfurt am Main: S. Fischer.
- Goffman, Erving (1967). *Stigma: Über Techniken der Bewältigung beschädigter Identität*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Gruber, Enzo (2003) Alte Bilder, die immer noch laufen. Spielfilme greifen auf kulturelles Wissen zurück. In Stefan Heiner & Enzo Gruber (Hrsg.) *Bildstörung: Kranke und Behinderte im Spielfilm*. (S.49-53) Frankfurt am Main: Mabuse.
- Hardy, Phil, Milne, Tom & Wilemen, Paul (1986) *The Encyclopedia of Horror Movies*. New York: Harper & Row.
- Hunter, Jack (1995). *Inside Teradome. An illustrated History of Freak Film*. London: Creation Books.
- Kaes, Anton (2003). Shellschock – Krieg und Trauma im expressionistischen Film. Der (Im-) perfekte Mensch. In P. Lutz, T. Macho, G. Staupe & H. Zirden (Hrsg.). *Der [Im-]Perfekte Mensch: Metamorphosen und Normalität und Abweichung*. (S.128-141). Köln: Böhlau.
- Kastl, Jörg Michael (2010). *Einführung in die Soziologie der Behinderung*. Wiesbaden: VS.
- Korte, Helmut (2010). *Einführung in die systematische Filmanalyse* (4. neu bearbeitete und erweiterte Aufl.). Berlin: Erich Schmidt.

- Lecouteux, Claude (1987). *Geschichte der Gespenster und Wiedergänger im Mittelalter*. Köln: Böhlau.
- Lutz, Petra; Macho, Thomas; Staupe, Gisela & Zirden, Heike (Hrsg.). (2003). *Der [Im-]Perfekte Mensch: Metamorphosen und Normalität und Abweichung*. Köln: Böhlau.
- Merkel, Christian (2006). „*Tod den Idioten*“ - *Eugenik und Euthanasie in juristischer Rezeption vom Kaiserreich zur Hitlerzeit*. Berlin: Logos.
- Mitchell, D.T. & Snyder, S.L. (2003). Die „Subnormale“ Nation: Von der Erfindung einer Behinderten Minderheit (1890 bis 1930). In P. Lutz, T. Macho, G. Staupe & H. Zirden (Hrsg.). *Der [Im-]Perfekte Mensch: Metamorphosen und Normalität und Abweichung*. (S.62-77). Köln: Böhlau.
- Müller, Klaus E. (1996) *Der Krüppel: Ethnologia passionis humanae*. München: C.H.Beck.
- Ochsner, Beate (2010). *DeMONSTRation: Zur Repräsentation des Monsters und des Monströsen in Literatur, Fotografie und Film*. Heidelberg: Synchron.
- Radtke, Peter (2003) Gespräch mit Peter Radtke: Nur zu meinen Bedingungen. In Stefan Heiner & Enzo Gruber (Hrsg.). *Bildstörung: Kranke und Behinderte im Spielfilm*. (S.111-124) Frankfurt am Main: Mabuse.
- Rhodes, Gary D. (2001). *White Zombie: Anatomy of a Horror Film*. Jefferson: McFarland & Company.
- Schneider, Steven (1999). *Monsters as (Uncanny) Metaphors: Freud, Lakoff, and the Representation of Monstrosity in Cinematic Horror*. Other Voices 1 (3).
Verfügbar unter: http://www.othervoices.org/1.3/sschneider/monsters.php#Note_4 [17.07.2013]
- Seabrook, William B. (1929). *The Magic Island*. New York: Literary Guild of America.
- Seesslen, G. (2003). Bewegungsbild. In P. Lutz, T. Macho, G. Staupe & H. Zirden (Hrsg.). *Der [Im-]Perfekte Mensch: Metamorphosen und Normalität und Abweichung*. (S.236-251). Köln: Böhlau.

Stammberger, Birgit. (2011). *Monster und Freaks: Eine Wissensgeschichte außergewöhnlicher Körper im 19. Jahrhundert*. Bielefeld: transcript.

Stulman Dennett, Andrea (1996). The Dime Museum Freak Show Reconfigured as Talk Show. In Rosemarie Garland-Thomson (Hrsg.) *Freakary. Cultural Spectacles of the Extraordinary Body*. (S.315-326). New York: University Press.

Werner, Adrian (1976). *Freaks. The Cinema of the Bizarre*. New York: Warner Book

Wernet, Andreas. (2009). *Einführung in die Interpretationstechnik der Objektiven Hermeneutik* (3. Aufl.). Wiesbaden: VS.

White Zombie (1932). Script. Pallor Publishing.

Verfügbar unter: <http://www.pallorpublishing.com/1932%20White%20Zombie%20Script.pdf>
[17.07.2013]

Wilde, Oscar. (2012). *Das Bildnis des Dorian Gray*. Köln: Anaconda.

Internet

http://www.gutzititert.de/zitat_autor_t_s_eliot_thema_jenseits_zitat_11886.html [27.07.2013]

<http://www.med2click.de/hirntod-2020/> [17.07.2013]

<http://www.was-sagt-man-dazu.de/ammenmaerchen/186/Mens-sana-in-corpore-sano-bedeutet-soviel-wie:-Ein-gesunder-Koerper-ist-die-Voraussetzung-fuer-einen.html> [17.07.2013]

Filmverzeichnis

[•REC] (2007)..... Jaume Balagueró

A Blind Bargain (1922)..... Wallace Worsley

Das Cabinet des Dr. Caligari (1920)..... Robert Wiene
 Verfügbar unter: <http://archive.org/details/DasKabinettDesDoktorCaligariTheCabinetofDrCaligari> [18.07.2013]

Dawn of the Dead (1978)..... Georg A. Romero

Day of the Dead (1985)..... Georg A. Romero

Diary of the Dead (2007)..... Georg A. Romero

Document of the Dead (1985)..... Roy Frumkes

Fido – Gute Tote sind schwer zu finden (2006)..... Andrew Currie

Freaks (1932)..... Tod Browning
 Verfügbar unter : <http://archive.org/details/freaks1932> [18.07.2013]

House of 1000 Corpses (2003)..... Rob Zombie

Land of the Dead (2005)..... Georg A. Romero

Night of the Living Dead (1968)..... Georg A. Romero
 Verfügbar unter: http://archive.org/details/NightOfTheLivingDead_228 [18.07.2013]

Salvage (2009)..... Lawrence Gough

Tarzan Escapes (1936)..... Richard Thorpe

Tarzan the Ape Man (1936)..... W.S. Van Dyke

Tarzan`s Secret Treasure (1941)..... Richard Thorpe

The Birds (1963)..... Alfred Hitchcock

The Blackbird (1926)..... Tod Browning

<i>The Hunchback of Norte Dame</i> (1923).....	Wallace Worsley
Verfügbar unter: http://archive.org/details/THEHUNCHBACKOFNOTREDAME1923	
LonChaneyPatsyRuthMiller [18.07.2013]	
<i>The Terror of Tiny Town</i> (1938).....	Sam Newfield
Verfügbar unter: http://archive.org/details/TheTerrorOfTinyTown1938_802 [18.07.2013]	
<i>The Unholy Three</i> (1925).....	Tod Browning
<i>The Unknown</i> (1927).....	Tod Browning
<i>The Wizard of Oz</i> (1939).....	Victor Fleming
<i>White Zombie</i> (1932).....	Victor Halperin
Verfügbar unter: http://archive.org/details/VictorHalperinsWhiteZombie1932 [18.07.2013]	

Abbildungsverzeichnis:

Abbildung 1.....	Modell von Gesundheit und Behinderung ICF.....	3
Abbildung M1.....	<i>White Zombie</i>	38
Abbildung M2.....	<i>White Zombie</i>	39
Abbildung M3.....	<i>White Zombie</i>	41
Abbildung M4.....	<i>White Zombie</i>	43
Abbildungen		
M5, M6, M7, M8.....	<i>White Zombie</i>	46
Abbildung M9.....	<i>White Zombie</i>	48
Abbildung M10.....	<i>White Zombie</i>	49
Abbildung M11.....	<i>White Zombie</i>	50
Abbildungen		
M12, M13, M14, M15, M16...	<i>White Zombie</i>	53
Abbildungen N1, N2.....	<i>White Zombie</i>	58
Abbildung L1.....	<i>Freaks</i>	64
Abbildung L2.....	<i>Freaks</i>	65

Abbildung N3.....	<i>White Zombie</i>	65
Abbildung L3.....	<i>Freaks</i>	66
Abbildung N4.....	<i>White Zombie</i>	66
Abbildungen O1, O2.....	<i>White Zombie</i>	72
Abbildungen O3, O4.....	<i>White Zombie</i>	73
Abbildungen O`1, O`2, O`3...	<i>White Zombie</i>	75
Abbildungen		
P1, P2, P3, P4, P5, P6.....	<i>White Zombie</i>	76
Abbildungen		
P`1, P`2, P`3, P`4, P`5.....	<i>White Zombie</i>	78
Abbildungen		
P``1, P``2, P``3, P``4.....	<i>White Zombie</i>	79
Abbildungen Q1, Q2.....	<i>White Zombie</i>	82
Abbildungen		
R1, R2, R3, R4, R5, R6.....	<i>White Zombie</i>	83
Abbildungen S1, S2, S3, S4	<i>White Zombie</i>	86
Abbildungen T1, T2.....	<i>White Zombie</i>	88
Abbildungen T3, T4.....	<i>White Zombie</i>	89
Abbildungen T5, T6.....	<i>White Zombie</i>	90
Abbildungen T7, T8.....	<i>White Zombie</i>	91
Abbildung T9.....	<i>White Zombie</i>	92
Abbildung U1.....	<i>White Zombie</i>	110
Abbildung U2.....	<i>White Zombie</i>	112

Abkürzungsverzeichnis

AM	Amerikanische
AS	Aufsicht
B.	Beaumont
D.	Dubois
G	Großaufnahme
HT	Halbtotale
J.	Jon
K.	Kutscher
KF	Kamerafahrt
KS	Kameraschwenk
L.	Legendre
M.	Madeline
N	Nahaufnahme
N.	Neil
ST	Super Totale
T	Totale
T.	Madame Tetrallini
U	Untersicht

Sequenzprotokoll White Zombie

Zeit (Min.:Sek.)	Inhalt
00:00	Titelvorspann Im Hintergrund Beerdigung auf der Straße
01:13	Sequenz 1: Exposition
01:13	Totale, Beerdigung auf der Straße, Ureinwohner – Menschenmenge, Kutsche muss deshalb anhalten.
02:35	Überblendung Augen, Begegnung mit Legendre und <i>Zombies</i> , Flucht.
04:15	Überblendung <i>Zombies</i> , Ankunft Anwesen Beaumont, Gespräch über <i>Zombies</i> , Begegnung Dr. Bruner.
6:57	Empfangsraum, Gespräch mit Dr. Bruner
8:33	Silver und Beaumont im Gespräch, Beaumont gesteht Liebe für Madeline.
9:44	Empfangsraum, Dr. Bruner, Madeline, Neil und Beaumont.
10:54	Eintreffen einer Kutsche, beim Aufsteigen auf die Kutsche erschrickt Beaumont vor <i>Zombie</i> . Neil beobachtet. Parallelmontage.
12:10	Sequenz 2: Zuckermühle
12:10	Totale Zuckermühle von innen, <i>Zombies</i> arbeiten. Beaumont geht in das Gebäude. Ein <i>Zombie</i> fällt in die Messer der Mühle.
14:14	Gespräch zwischen Legendre und Beaumont. Ein <i>Zombie</i> teilweise im Hintergrund.
19:06	Sequenz 3: Hochzeit
19:06	Hochzeitsvorbereitungen bei Madeline.
19:32	Überblendung Madeline. Hochzeit zwischen Neil und Madeline. Beaumont gesteht Madeline seine Liebe, wird abgewiesen.
21:30	Vor dem Anwesen, Legendre formt Wachsfigur. Essen nach der Hochzeit, bei dem Madeline stirbt. Parallelmontage.
25:30	Sequenz 4: Beerdigung und Leichenraub
25:30	Madeline wird beerdigt. Kamera in der Gruft/Grab.
26:04	Neil verzweifelt, betrinkt sich, hat Halluzinationen von Madeline.
27:34	Beaumont und Legendre mit <i>Zombies</i> auf dem Friedhof, stehlen Madelines Leiche. Neil ebenfalls auf dem Friedhof, kommt zu spät,

	findet leeres Grab. Parallelmontage.
32:28	Gespräch Neil und Dr. Bruner. Suche nach Erklärungen für Madelines Verschwinden.
37:36	Sequenz 5: Festung „House of the living dead“
37:36	Super Totale von der Festung. Innenraum, Beaumont und Madeline <i>a/s</i> <i>Zombie</i> , Beaumont bedauert seine Tat.
40:57	Legendre kommt die Treppe runter, gibt Beaumont ein Mittel um ihn in einen <i>Zombie</i> zu verwandeln.
44:20	<i>Zombies</i> werfen Silver in einen Fluss.
45:31	Legendre spricht mit Beaumont. Vogel am Fenster.
46:25	Sequenz 6: Suche nach Madeline
46:25	Dr. Bruner, Neil und ein Ureinwohner sind mit Pferden unterwegs. Neil fühlt sich krank. Warnung vor „land of the living dead“.
48:50	Super Totale von der Festung. Rast vor der Festung. Neil ist krank, Dr. Bruner geht alleine weiter.
50:47	<i>Madeline</i> in ihrem Zimmer und auf dem Balkon. Neil macht sich auf den Weg zu ihr. Neil betritt das Gebäude. Parallelmontage.
53:35	Beaumont verwandelt sich in einen <i>Zombie</i> . Legendre schaut ihm zu und schnitzt an einer Wachsfigur.
55:42	Neil begibt sich in denselben Raum und legt sich auf eine Bank. Legendre entdeckt ihn.
57:49	Überblendung zu <i>Madeline</i> , sie steht vom Bett auf, holt sich ein Messer und soll Neil umbringen. Sie schafft es nicht. <i>Madeline</i> „wacht“ auf und rennt weg. Neil wacht ebenfalls auf und folgt ihr.
61:39	Vor der Festung. nach und nach versammeln sich alle beteiligten Personen. Neil schießt auf <i>Zombies</i> . <i>Zombies</i> stürzen in den Abgrund. Legendre wird von Beaumont hinuntergestoßen. Madeline wird normal.

Sequenzgrafik White Zombie (100s \triangleq 3cm)

00'00	1'13	2'35	4'15	6'57	8'33	9'44	10'54	12'10	14'14
Titel- vorspann	Beerdigung auf der Straße	Treffen Legendre- <i>Zombies</i>	Ankunft Anwesen Beaumont.	Empfangs- raum, Gespräch Dr. Bruner	Silver und Beaumont. Beaumont gesteht Liebe für Madeline	Empfangs raum, Gespräch	Eintreffen Kutsche. <i>Zombie</i>	Zuckermühle, <i>Zombies</i> beim arbeiten.	
1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	2.1	
Sequenz 1: Exposition								Sequenz 2: ...	

14'14	19'06	19'32	21'30	25'30	26'04	27'34
Gespräch Legendre und Beaumont. <i>Zombie</i> im Hintergrund.	Hochzeit. Beaumont gesteht seine Liebe		Legendre vor dem Anwesen, formt Wachsfigur. Essen nach der Hochzeit, Madeline stirbt. Parallelmontage	Beer- digung Madeline	Neil verzweifelt, betrinkt sich, hat Halluzinatione n von Madeline.	
2.2	3.2		3.3	4.1	4.2	
.. Zuckermühle	Sequenz 3: Hochzeit				Sequenz 4: ...	

27'34	32'28	37'36	40'57
Beaumont und Legendre auf dem Friedhof, stehlen mit Zombies Madelines Leiche. Neil sucht Madeline und findet leeres Grab. Parallelmontage.	Gespräch Neil und Dr. Bruner. Suche nach Erklärungen für Madelines Verschwinden.	Beaumont und Madeline in der Festung. Beaumont bereut seine Tat.	
4.3	5.1	5.2	
... Beerdigung und Leichenraub	Sequenz 5:	Festung

40'57	44'20	45'31	46'25	48'50	50'47	53'35
Beaumont wird in einen <i>Zombie</i> verwandelt.	<i>Zombies</i> werfen Silver in den Fluss	Legendre und Beaumont. Vogel am Fenster	Dr. Bruner, Neil und Ureinwohner auf der Suche nach Madeline.	Rast vor der Festung. Neil ist krank.	Madeline in Zimmer und Balkon. Neil geht zu ihr. Parallelmontage.	
5.3	5.4		6.1	6.2	6.3	
... „House of the living dead“			Sequenz 6:		

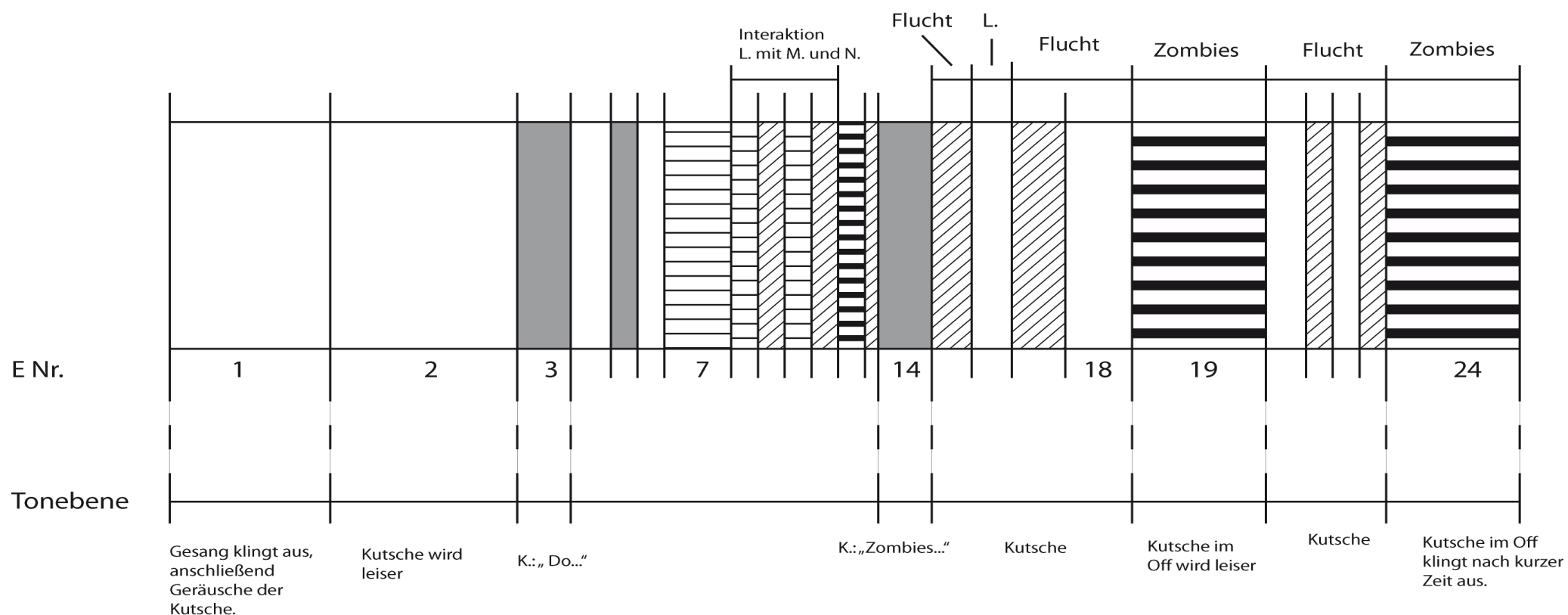
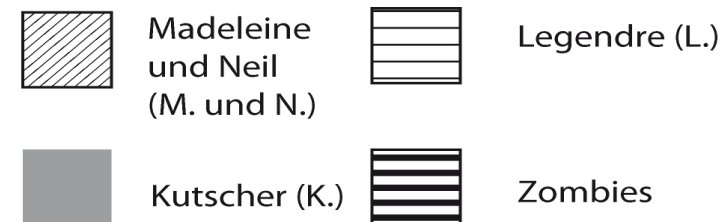
53'35	55'42	57'49	61'39	66'30
Beaumont verwandelt sich in <i>Zombie</i> . Legendre schaut zu.	Neil kommt hinzu, legt sich hin. Legendre entdeckt ihn.	Überblendung Madeline, soll Neil umbringen, sie schafft es nicht.	Vor der Festung, alle Beteiligten Personen anwesend. <i>Zombies</i> und Legendre stürzen in Abgrund. Madeline wird normal.	
6.4	6.5	6.6	6.7	
...	Suche und Rettung von Madeline			

Subsequenz 1.3

Nr.	Zeit	Kamera	Beschreibung	Ton
1	2,33 – 2,45 12 Sek.	T Kutsche; Überblendung Augen gegen Ende.	Kutsche fährt auf der Straße weiter. Große Augen werden eingeblendet.	Gesang aus der vorigen Subsequenz klingt aus. Kutsche bei der Fahrt.
2	2,45 – 2,59 14 Sek.	T Kutsche; leichter KS mit der Kutsche nach links. Eingeblendete Augen bewegen sich auf L.	L. steht am Wegrand. Kutsche hält bei ihm an.	Kutsche bei der Fahrt; Geräusch hört nach den ersten Sekunden auf.
3	2,59 – 3,03 4 Sek.	N Gesicht K.; leichte US.	K. spricht L. an.	K: „Do you know where is the house of monsieur Beaumont?“
4	3,03 – 3,06 3 Sek.	T Kutsche	L. dreht Kopf von K. weg und geht Richtung Kutsche.	
5	3,06 – 3,08 2 Sek.	N Gesicht K.; leichte Untersicht (US).	K. schaut nach links.	
6	3,08 – 3,10 2 Sek.	T Kutsche	L. beugt sich zum Kutschenfenster vor.	
7	3,10 – 3,15 5 Sek.	N Kutsche von innen	L. beugt sich zum Kutschenfenster vor. M. dreht ihren Kopf nach links, in seine Richtung. Im Hintergrund laufen Zombies Richtung Kutsche.	
8	3,15 – 3,17 2 Sek.	G Gesicht L.	Nase und Augen von L..	
9	3,17 – 3,19 2 Sek.	N von M. und N.; leichte Aufsicht (AS).	M. und N. In der Kutsche, etwas erschrocken. M. bewegt ihre Hand vor ihren Mund.	
10	3,19 – 3,21 2 Sek.	G L.'s Hand	L.'s Hand greift nach dem Schal von M.	
11	3,21 – 3,23 2 Sek.	N von M. und N.; leichte AS	M. und N. In der Kutsche, wirken unsicher, etwas ängstlich.	
12	3,23 – 3,25 2 Sek.	HT/T Zombies; leichte US	Zombies laufen einen Hügel runter.	
13	3,25 – 3,26 1 Sek.	N von M. und N.; leichte AS	M. und N. In der Kutsche. Weiterhin erschrocken, M. hat ihre Hand vor dem Mund.	
14	3,26 – 3,30 4 Sek.	N. von K.; leichte US.	K. erkennt die Zombies und fährt los.	K: „Zombies! Allez vite! Allez!“
15	3,30 – 3,33	N von M. und N.;	M. und N. werden durch die	Pferde und Kutsche.

	3 Sek.	leichte AS	Fahrt hin und her geschleudert.	K.: „Hüa, Hüa.“
16	3,33 – 3,36 3 Sek.	T Kutsche und L..	L. reißt den Schal von M. an sich.	Pferde und Kutsche.
17	3,36 – 3,40 4 Sek.	N von M. und N.; leichte AS	N. hat M. im Arm. M. spricht zu N..	M.: „It felt like hands touching me.“
18	3,40 – 3,45 5 Sek.	T Kutsche; KS mit der Kutsche nach links.	Kutsche fährt schnell an einem Friedhof vorbei.	Pferde und Kutsche
19	3,45 – 3,55 10 Sek.	T/HT L. und Zombies; leichte US.	L. betrachtet den Schal und geht dann aus dem Bild. Die Zombies folgen L..	Pferde und Kutsche, Geräusche werden leiser.
20	3,55 – 3,58 3 Sek.	T Kutsche	Kutsche fährt.	Pferde und Kutsche
21	3,58 – 4,00 2 Sek.	N von M. und N.; leichte AS	N. hat M. im Arm. Beide schwanken durch die Fahrt hin und her.	Pferde und Kutsche
22	4,00 – 4,02 2 Sek.	HT Kutsche; KS mit der Kutsche nach links.	Kutsche fährt.	Pferde und Kutsche
23	4,02 – 4,04 2 Sek.	N von M. und N.; leichte AS.	N. hat M. im Arm. Beide sehen verunsichert aus.	Pferde und Kutsche
24	4,04 – 4,14 10 Sek.	HT Zombies; leichte US.	Zombies laufen den Hügel runter und gehen aus dem Bild.	Pferde und Kutsche; Geräusche verschwinden nach kurzer Zeit vollständig.

Anlage IV



Einstellung	Zeit	Beschreibung	Dialog
F1			
	29 Sek.	T Friedhof, B. zeigt in Richtung noch nicht zu sehender Zombies.	B.: „Look!“
F1.2			
		KS nach rechts auf die Zombies.	
F2			
	22 Sek.	HT der Zombies.	B.: „Zombies!“ L.: „Yes. They are my servants. Did you think we could do it alone? In the lifetime they were my enemies. Ledot the witch doctor. Once my master...
F3			
	15 Sek.	N/G Gesicht Ledot.	...Secrets I tortured out of him...
F3.2			
		KS nach links. N/G Gesicht Von Gelder.	...Von Gelder, the swine. Swollen with riches. He fought against my spell until the last....

Einstellung	Zeit	Beschreibung	Dialog
F4	12 Sek.	HT Zombies	<p>... In him I have a struggling type. His Excellence Richard. Once Minister of the interior.</p> <p>Scarpia, Brigand Chief...</p>
F5	9 Sek.	N/G Marcquis.	<p>...Marcquis, Captain of Gendarmerie....</p>
F5.2		KS nach links unten. N/G Chauvin.	<p>...and this -- this is -- Chauvin...</p>
F6	39 Sek.	AM B. und L.	<p>...The high executioner -- who almost executed me! I took them just as we will take this one."</p> <p>B.: „But what if they regain their souls?"</p> <p>L.: „They would tear me to pieces. But that, my friend, shall never be."</p>

Einstellungsprotokoll Freaks

Nr.	Zeit	Kamera	Beschreibung	Ton
1	21 Sek.	HT KF Rückwärts	Zwei Männer laufen durch den Wald. (Jon und Dubois) Einer ist aufgeregt am erzählen. Am Ende der Einstellung bleiben die beiden stehen.	D.: "...only your imagination." J.: „But monsieur Dubois, at first, I could not believe my own eyes. A lot of horrible, twisted things crawling, whining, globbering.“ D.: „Really, Jon, what were you drinking last night?“ J.: „Nothing monsieur, I assure you.“
2	8 Sek.	T	Frau und „Freaks“ auf einer Lichtung. Frau liest. „Freaks“ spielen auf der Lichtung	
3	12 Sek.	HT KF Rückwärts	Die beiden Männer beim Gespräch.	J.: „Oh, monsieur, there must be a law in France to smother such things at birth, or lock them up. D.: „All right, Jon, if there's anything like you say on my grounds we'll have it removed.“
4	6 Sek.	T	„Freaks“ beim spielen. Einer spielt auf einer Mundharmonika.	<i>Mundharmonika.</i> <i>„Freakgeräusche“</i>
5	6 Sek.	HT Kamera folgt dem gezeigten „Freak“	Mann ohne Beine beim Klatschen. Andere „Freaks“ tanzen an ihm vorbei. Er folgt ihnen auf seinen Händen.	<i>Mundharmonika</i> <i>„Freakgeräusche“</i>
6	5 Sek	HT	„Freaks“ beim Tanzen.	<i>Mundharmonika</i> <i>„Freakgeräusche“</i>
7	7 Sek	T	„Freaks“ beim tanzen. Nach kurzer Zeit rennen diese weg.	<i>Mundharmonika</i> <i>„Freakgeräusche“</i>
8	8 Sek.	HT	„Freaks“ suchen Zuflucht bei einer Frau. Die beiden Männer treten nacheinander ins Bild.	J.: „Go away all of you! Don't you know trespassing's the same as stealing.“ (Bis zum Eintreffen der Männer im Bild, Ton im Off).
9	9 Sek.	AM	„Freaks“ sind um die Frau (Tetrallini) versammelt. Sie hat einige im Arm.	T.: „Oh, I'm sorry, monsieur. I am Madame Tetrallini. These are children of my circus.“
10	5 Sek.	AM	Die beiden Männer sind im Bild.	J.: „Children! Monsters!“

				D.: „Oh, you're a circus. I understand.“
11	5 Sek.	N KS nach rechts	Zwei „Freaks“ werden gezeigt. Eine an der Brust der Frau, die andere dahinter. Zwei weitere „Freaks“ auf der anderen Seite der Frau sind im Bild.	T.: „So you see, monsieur, when I have a chance I like to take them... ...into the sunshine and let them play like children....“ (Ton im Off)
12	8 Sek.	AM	Frau mit „Freaks“ im Bild.	„...That is what most of them are—children.“
13	3 Sek.	AM	Die beiden Männer im Bild.	D.: „Children...“
14	4 Sek.	N KS nach rechts	Mann ohne Arme und Beine auf dem Boden Mann ohne Beine auf dem Boden.	„...children...“ (Im Off)
15	27 Sek.	HT	Männer, Frau und „Freaks“ Männer gehen aus dem Bild.	„...Please forget the mistake, madame. You are welcome to remain. Au revoir. Come, Jon.“ T.: „Thanks a thousand, monsieur. Oh, shame, shame, shame. How many times have I told you not to be frightened. Have I not told you God looks after all his children?“

Subsequenz 6.4

Nr.	Zeit	Kamera	Beschreibung	Ton
1	52,09 - 52,13 4 Sek.	ST Innenraum Schloss	B. sitzt zusammengesunken an einem Tisch. L. nährt sich ihm und erreicht schließlich den Tisch.	-
2	52,13 – 52,18 5 Sek.	N B.	B. sitzt vorgebeugt am Tisch; Kopf an der rechten Schulter angelehnt; der Körper ist auf den rechten Arm gestützt; linker Arm und dessen Hand ist an die Brust gepresst. Er bewegt Kopf und Arm unkoordiniert.	-
3	52,18 – 52,51 23 Sek.	HT L. und B.	L. steht am Tisch. B. versucht langsam und unkoordiniert nach einem Glas zu greifen. → Diese Tätigkeit fordert große Anstrengung. B. schafft es nicht richtig das Glas zu greifen, daraufhin fällt dies um. L. setzt sich an den Tisch. B. geht mit dem Oberkörper zurück. Die linke Hand drückt die rechte Hand an seine Brust.	L.: „Can you still hear me?“
4	52,51 – 52,55 4 Sek.	N B.	B. bewegt seine Lippen, es ist aber nichts zu hören. Sein Kopf bewegt sich (schaukelt) vor und zurück.	-
5	52,55 – 53,05 10 Sek.	HT L. und B.	L. redet. B. bewegt seine Lippen, scheint etwas sagen zu wollen. Sein Oberkörper bewegt sich, als würde er schneller Atmen. → B. ist aufgeregt.	L.: „It is unfortunate you are no longer able to speak. I should be interested to hear you describe your symptoms.“
6	53,05 – 53,10 5 Sek	N B.	B.'s Hände sind weiterhin zusammengepresst. Sein Kopf bewegt sich leicht hin und her. → B. ist unruhig.	-
7	53,10 – 54,02 52 Sek.	N L.	L. greift nach einer Wachsfigur vor sich und schnitzt. Von der rechten Seite schiebt B.	L.: „You see, you are the first man to know what is happening. None

			<p>langsam seine zusammengepressten Hände auf dem Tisch ins Bild; sein Kopf folgt daraufhin.</p> <p>Seine rechte Hand trennt sich von der anderen und versucht nach L. zu greifen.</p> <p>B. „krabbelt“ mit seiner rechten Hand an der Hand von L. nach oben.</p> <p>L. tätschelt B.`s Hand.</p>	<p>of the others did.“</p> <p>Geräusche von B., Schnaufen.</p> <p>L.:“You refused to shake hands once. I remember,”</p>
8	54,02 – 54,17 15 Sek.	HT L. und B.	<p>L. entzieht seine Hand und streift seine Hände aneinander ab.</p> <p>B. zieht seine Hände zurück an seine Brust und sinkt auf dem Stuhl zusammen.</p>	<p>L.:“Well, well. We understand each other better now.“</p>

Versicherung

Hiermit versichere ich, dass die vorliegende Arbeit von mir selbstständig angefertigt, nur die angegebenen Hilfsmittel benutzt und alle Stellen, die dem Wortlaut oder dem Sinne nach anderen Werken gegebenenfalls auch elektronischen Medien entnommen sind, durch Angabe der Quelle als Entlehnung kenntlich gemacht wurden. Entlehnungen aus dem Internet sind durch einen datierten Ausdruck belegt.

Reutlingen, den

.....

Unterschrift